

CIRCUIT TRACKS User Guide



2. versija

Lūdzu lasi:

Paldies, ka lejupielādējāt šo lietotāja rokasgrāmatu.

Mēs esam izmantojuši mašīntulkošanu, lai pārliecinātos, ka mums ir pieejama lietotāja rokasgrāmata jūsu valodā. Atvainojamies par kļūdām.

Ja vēlaties skatīt šīs lietotāja rokasgrāmatas angļu valodas versiju, lai izmantotu savu tulkošanas rīku, varat to atrast mūsu lejupielāžu lapā:

downloads.focusrite.com

Preču zīmes

Preču zīme Novation pieder uzņēmumam Focusrite Audio Engineering Ltd. Visi pārējie zīmolu, produktu un uzņēmumu nosaukumi un visi citi reģistrētie nosaukumi vai preču zīmes, kas minēti šajā rokasgrāmatā, pieder to attiecīgie īpašnieki.

Atruna

Novation ir veikusi visus iespējamos pasākumus, lai nodrošinātu, ka šeit sniegtā informācija ir gan pareiza, gan pabeigt. Novation nekādā gadījumā nevar uzņemties nekādu atbildību vai atbildību par jebkādiem zaudējumiem vai bojājumiem iekārtas īpašniekam, jebkurai trešajai pusei vai jebkurai iekārtai, kas var rasties šīs rokasgrāmatas vai tajā aprakstītā aprīkojuma lietošanas rezultātā. Šajā dokumentā sniegtā informācija var tikt mainīta jebkurā laikā bez iepriekšēja brīdinājuma. Specifikācijas un izskats var atšķirties no uzskaitītajiem un ilustrēts.

Autortiesību un juridiskie paziņojumi

Novation un Circuit ir uzņēmuma Focusrite Audio Engineering Limited preču zīmes.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Visas tiesības aizsargātas

Novācija

Apvienotā Karaliste

 Uzņēmuma Focusrite Audio Engineering Ltd nodaļa.
 Fakss: +44 1494 459920

 Windsor House, Turnpike Road Cressex
 e-pasts: sales@novationmusic.com

 biznesa parks, High Wycombe
 Tīmekļa vietne: www.novationmusic.com

 Bekingemšīra,
 HP12 3FX

Tālr.: +44 1494 462246

Saturs

Ievads	б
Galvenās iezīmes	7 Par šo
rokasgrāmatu	8
Kas atrodas kastē	8
Celšanās un skriešana	9 la izmantoiat
Mac datoru:	
Ja izmantojat operētājsistēmu	
Windows :	
Jauninājumu komponentu pārskats	9 Darba sākšana
ar Circuit Tracks	
problēmas?	
Aparatūras pārskats	
Glosārijs	
augšas	16 Skats no
aizmugures	
Pamati	
Ierīces ieslēgšana	20 Darba
sākšana	22 Iekraušana un
saqlabāšana	23 Sākt no
nulles	
Sintizatori	
atskaņošana	28 Izvērsts piezīmju
skats	
Svari	
Mēroga izvēle	
Saknes piezīme	
ielāpu izvēle	
ielāpu priekšskatījums	
Areja ielapa izvele	
Makro izpēte	
ierakstīšana reāllaikā	
KUSTIDAS	
Ierakstīšana no ārējā kontrollera	39
	20 Diazīmiu
dzēšana	
Piezīmiu ievietošana	41
Notīrīt un dublēt	
soli	
Dublēšanas soļi	
Ātrums, vārti un varbūtība	
Ātrums	
Vārti	
Varbūtība	48 Mikropakāpju
rediģēšana	
Piesietas / dronētas piezīmes	
Modeļa iestatījumi	54 Sākuma un
beigu punkti	

Spēlēšanas secība	
Modeļa sinhronizācijas ātrums	
Mutēt	57
DI celini	
Ievads	
Veidnu izvēle	
veidnes	
iestatīšana komponentos	
izveide ar ārēju aparatūru, izmantojot MIDI izeju	
ngas	61
Spēlē bungas	61 Izvērsts bungu
skats	
atlase	63 Makro izmantošana bungu
projektēšanai	
ierakstīšana	65 Nekvantizēts
ieraksts	
Manuāla trāpījuma jevade un solu rediģēšana	65 Mikronakāni
rediģēšana	
Ātrums	6
Varbūtība	
Ierakstīšanas pogas kustības	
dublāt	73
ksti	74
Rakstu skats	74
Tīrīšanas shēmas	75 Rakstu
dublēšana	
modeli	76 Kēdes
modeli	77 Rakstu
oktāva	
Skata hlokāčana	81
	مع
Rakstu piesķirsana ainam	
	er Ainu
airias	85 Ainu
dublēšana	85
mps un svingas	86
Temps	
Ārējais pulkstenis	
Pieskarieties tempam	
Šūpoles	87 Klikšķa
celiņš	
Analogā sinhronizācijas izeja	
kseris	89
sadaja	91
Reverb	92
Kavēšanās	

Sānu ķēdes	
Filtra rokturis	
Projekti	
Projektu maiņa	96 Klīringa
projekti	96 Projektu saglabāšana uz jaunām
laika nišām	97 Projekta krāsu
maiņa	97
Iepakojumi	
Iepakojuma ielāde	
kopēšana	
lietošana	100
Sastāvdaļas	102 Par komponentiem un navigāciju
uz ķēdes trasēm102	
Pielikums	103 Programmaparatūras
atjauninājumi	103 Iestatīšana
Skatīt	
Spilgtums	
MIDI kanāli	
MIDI I/O	
Pulksteņa iestatījumi	
Analogā pulksteņa frekvences	
Papildu iestatīšanas skats	
atmiņas ierīce)	
kompresors	107 Galvenais
Saglabāt slēdzeni	
Projekta ielādes problēmas	108 MIDI
parametri	108 Sāknēšanas ielādes
režīms	

Ievads

Circuit Tracks ir veikls groovebox, lai ātri un viegli radītu un izpildītu elektronisko mūziku. Tā atzinīgi novērtētais, praktiskais sekvencētājs nodrošina netraucētu darbplūsmu, un tā divi izsmalcinātie, polifoniskie digitālās sintezatora ieraksti ļauj paplašināt skaņas iespējas. Četri bungu celiņi ļauj ielādēt savus paraugus un izveidot tos līdz pilnībai. Divi īpaši paredzēti MIDI celiņi nodrošina netraucētu savienojamību ar citu aprīkojumu. Ar iebūvētu, uzlādējamu akumulatoru jūs varat atvienot un radīt mūziku jebkurā vietā. Ļaujiet savai radošumam attīstīties!

Circuit Tracks ir gan kompozīcijas instruments, gan dzīvā izpildījuma instruments. Tas ir astoņu celiņu instruments — divi polifoniskajiem sintezatoriem, četri paraugiem un divi saskarnei ar ārējām MIDI ierīcēm, piemēram, analogajiem sintezatoriem. Tas ļauj ātri izveidot mūziku: modeļu apvienošana ir ātra un intuitīva. Ja strādājat studijā, Novation izcilā skaņas kvalitāte nozīmē, ka varat izmantot Circuit Tracks kā sava gatavā ieraksta pamatu.

Atskaņošanas režģis ir 32 apgaismotu, ātrumam jutīgu spilventiņu komplekts, kas darbojas kā sintezatora taustiņi, bungu spilventiņi, sekvencēra soļi un veic daudzas citas funkcijas. Spilventiņu iekšējais apgaismojums ir gudrs RGB krāsu kods*, lai jūs īsumā redzētu, kas notiek.

Tiek nodrošināti astoņi rotējošie vadības elementi, kas ļauj uzlabot sintezatoru un bungu skaņas, un vienmēr ir pieejama galvenā filtra vadība, lai vēl vairāk uzlabotu jūsu veiktspēju. Ir daudzas citas ātri pieejamas funkcijas: sintezatora ielāpi un bungu paraugi, no kuriem izvēlēties, mūzikas skalu izvēle, regulējams temps, šūpoles un nots garums un daudz kas cits. Varat sākt ar vienkāršu 16 vai 32 pakāpju modeli un pēc tam tos ātri apvienot sarežģītākos un liela garuma modeļos.

Jūs varat saglabāt savu darbu vienā no 64 iekšējām projekta atmiņām. Turklāt Circuit Tracks jaudīgā pakotņu funkcija ļauj piekļūt, izveidot un saglabāt tūkstošiem projektu, sintezēšanas ielāpu un paraugu noņemama microSD karte.

Circuit Tracks pilnībā integrējas ar Novation Components — jaudīgu programmatūras lietojumprogrammu, kas ļauj lejupielādēt, rediģēt un izveidot sintezatora ielāpus, apmainīt savus paraugus, izveidot MIDI celiņu veidnes un saglabāt savu darbu mākonī.

Lai iegūtu papildinformāciju, jaunākos atbalsta rakstus un veidlapu, lai sazinātos ar mūsu tehnisko atbalstu Komanda, lūdzu, apmeklējiet Novation palīdzības centru vietnē https://support.novationmusic.com/

* RGB LED apgaismojums nozīmē, ka katrā spilventiņā ir iekšējās sarkanās, zilās un zaļās gaismas diodes, no kurām katra var iedegties ar dažādu intensitāti. Apvienojot trīs krāsas dažādos spilgtuma līmeņos, var iegūt gandrīz jebkuru apgaismojuma krāsu.

Galvenās iezīmes

- Divi sintezatora celiņi ar 6 balsu polifoniju
- Divi MIDI celiņi ar programmējamu CC izeju
- Četri uz paraugiem balstīti bungu celiņi
- RGB režģis ar 32 ātrumam jutīgiem spilventiņiem informācijas atskaņošanai un parādīšanai
- Astoņi pielāgojami makro kodētāji turpmākai skaņu "pielāgošanai".
- Praktiska secība ar astoņiem ķēdējamiem 32 pakāpju modeļiem, nekvantizēts ieraksts, solis varbūtība, modeļa mutācija, sinhronizācijas ātrums un daudz kas cits
- Reverbs, aizkave un sānu ķēde FX
- DJ stila galvenais filtrs (zemās caurlaidības/augstās caurlaidības)
- microSD atbalsts saglabājiet tūkstošiem sintezatoru ielāpu, paraugu un projektu 32 pakotnēs.
- Iebūvēts uzlādējams akumulators ar akumulatora darbības laiku 4 stundas
- Novation Components integrācija pilna sintezatora rediģēšana, parauga augšupielāde un projektēšana dublējums
- Pilna izmēra 5-pin MIDI In, Out un Thru
- Analogā sinhronizācija
- 2 mono audio ieejas sajauciet ārējo audio ar vietējām skaņām, izmantojiet arī FX
- Stereo audio izeja
- Austiņu izeja

Par šo rokasgrāmatu

Mēs esam centušies padarīt šo rokasgrāmatu pēc iespējas noderīgāku visu veidu lietotājiem, gan iesācējiem elektroniskās mūzikas veidošanā, gan tiem, kam ir lielāka pieredze, un tas neizbēgami nozīmē, ka daži lietotāji vēlēsies izlaist noteiktas tās daļas, savukārt relatīvi iesācēji to darīs. vēlas izvairīties no noteiktām tā daļām, līdz viņi ir pārliecināti, ka ir apguvuši pamatus.

Tomēr ir daži vispārīgi punkti, kas ir noderīgi zināt, pirms turpināt lasīt rokasgrāmatu. Mēs esam pieņēmuši dažus grafiskos apzīmējumus tekstā, un mēs ceram, ka visu veidu lietotāji noderēs, lai pārvietotos pa informāciju, lai atrastu nepieciešamo

ātri zināt:

Saīsinājumi, apzīmējumi utt.

Ja mēs atsaucamies uz augšējā paneļa vadības ierīcēm vai aizmugurējā paneļa savienotājiem, mēs esam izmantojuši skaitli šādi: X, lai norādītu uz augšējā paneļa diagrammu, un tādējādi: X, lai norādītu uz aizmugurējā paneļa diagrammu. (Skatīt 16. un 19. lpp.). Mēs esam izmantojuši treknrakstu , lai nosauktu fiziskas lietas — augšējā paneļa vadības ierīces un aizmugurējā paneļa savienotājus, un esam izmantojuši tos pašus nosaukumus, kas tiek lietoti arī Circuit Tracks. Mēs esam izmantojuši mazāku treknrakstu , lai nosauktu dažādus skatus, ko var attēlot režģī.

Padomi

Tie dara to, kas rakstīts uz skārda: mēs iekļaujam padomu fragmentus, kas attiecas uz apspriesto tēmu un kam vajadzētu vienkāršot Circuit Tracks iestatīšanu, lai darītu to, ko vēlaties. Jums tie nav obligāti jāievēro, taču parasti tiem vajadzētu atvieglot dzīvi.

Kas atrodas Kastē

Circuit Tracks ir rūpīgi iepakots rūpnīcā, un iepakojums tika izstrādāts tā, lai izturētu rupju pārvietošanos. Ja šķiet, ka ierīce ir bojāta transportēšanas laikā, neizmetiet iepakojuma materiālu un informējiet mūzikas izplatītāju.

Ja iespējams, saglabājiet iepakojuma materiālus turpmākai lietošanai gadījumam, ja jums kādreiz vajadzēs ierīci nosūtīt vēlreiz.

Lūdzu, pārbaudiet zemāk esošo sarakstu ar iepakojuma saturu. Ja kādu priekšmetu trūkst vai bojāta, sazinieties ar Novation izplatītāju vai izplatītāju, no kura iegādājāties ierīci.

- Novation Circuit Tracks Groovebox
- A tipa līdz C tipa USB kabelis (1,5 m)
- Drošības informācijas lapa
- Maiņstrāvas adapteris: 5 V DC, 2 A; ietver maināmas maiņstrāvas kontaktdakšas

Celšanās un skriešana

Mēs esam padarījuši darba sākšanu ar Circuit Tracks pēc iespējas vienkāršāku neatkarīgi no tā, vai esat pavisam jauns bītmeikers vai pieredzējis producents.

Lai piekļūtu vienkāršās palaišanas rīkam, vispirms savienojiet ķēdes trases ar datoru, izmantojot USB-A Komplektācijā iekļauts USB-C kabelis.

Ja izmantojat Mac datoru:

1. Darbvirsmā atrodiet un atveriet mapi ar nosaukumu TRACKS.

2. Mapē noklikšķiniet uz faila Circuit Tracks - Getting Started.

3. Noklikšķiniet uz Novation Components , lai piekļūtu pilnam Circuit Track potenciālam, vai noklikšķiniet uz Reģistrēties Circuit Tracks , lai piekļūtu savām lejupielādēm.

Alternatīvi, ja Google Chrome ir atvērts, kad pievienojat Circuit Tracks, tiks parādīts uznirstošais logs, kas novirzīs jūs tieši uz Easy Start rīku.

Ja izmantojat Windows:

- 1. Noklikšķiniet uz pogas Sākt un ierakstiet "Šis dators", pēc tam nospiediet taustiņu Enter.
- 2. Logā "This PC" atrodiet disku ar nosaukumu TRACKS un veiciet dubultklikšķi uz tā.
- 3. Diska iekšpusē noklikšķiniet uz saites Noklikšķiniet šeit, lai sāktu.html.
- 4. Jūs tiksit novirzīts uz Easy Start Tool, kur mēs veiksim iestatīšanu.

Novation komponentu pārskats

Apmeklējiet vietni Novation Components vietnē components.novationmusic.com lai atraisītu visu Circuit Tracks potenciālu. Izmantojiet programmatūru Components, lai iedziļināties Circuit Tracks jaudīgajos sintezatoros, augšupielādējiet savus paraugus savā ierīcē, iestatiet MIDI veidnes savam ārējam aprīkojumam un dublējiet jūsu projekti.

Darba sākšana ar Circuit Tracks

Ja esat jauns Circuit lietotājs, varat sekot mūsu Vienkāršā sākuma rokasgrāmatai, lai sāktu darbu. Lai piekļūtu vienkāršās palaišanas rokasgrāmatai, pievienojiet ķēdi savam Mac vai personālajam datoram un noklikšķiniet uz mapes Tracks . Iekšpusē jūs atradīsiet divus failus ar nosaukumu Noklikšķiniet šeit, lai sāktu.url un Circuit Tracks — Getting Started.html. Noklikšķiniet uz .url faila, lai nokļūtu Vienkāršā darba sākšanas rokasgrāmatā, vai atveriet .html failu, lai uzzinātu vairāk . par to.

Ir problēmas?

Ja jums rodas problēmas ar iestatīšanu, sazinieties ar mūsu atbalsta komandu! Plašāku informāciju un atbildes uz bieži uzdotajiem jautājumiem varat atrast Novation palīdzības centrā vietnē support.novationmusic.com.

Jaudas prasības

Circuit Tracks var darbināt jebkurā no trim veidiem:

- no datora ar USB 3.0 portu, izmantojot USB-C savienojumu
- no maiņstrāvas tīkla, izmantojot komplektācijā iekļauto maiņstrāvas adapteri un USB-C savienojumu
- no iekšējā litija jonu akumulatora.

Barošana no datora

Circuit Tracks var darbināt no datora vai klēpjdatora, izmantojot USB savienojumu. Izmantojiet komplektācijā iekļauto kabeli, lai savienotu ierīci ar datora vai klēpjdatora A tipa USB portu. Iekšējais akumulators tiks uzlādēts, kamēr ierīce ir pievienota (ja ir ieslēgts pats dators vai klēpjdators).

Maiņstrāvas adaptera izmantošana

Ierīces komplektācijā iekļautais maiņstrāvas adapteris ir 5 V līdzstrāvas, 2 A tipa ar A tipa USB izeju, un tas var darboties ar tīkla spriegumu no 100 V līdz 240 V, 50 vai 60 Hz. Adapterim ir maināms slaids maiņstrāvas spraudņu galviņās; tiek piegādātas dažādas spraudņu galviņas, kas padara adapteri saderīgu ar maiņstrāvas rozetēm daudzās dažādās valstīs. Ja nepieciešams, spraudgalvas var viegli nomainīt, nospiežot atsperu pusapaļo pogu adaptera centrā un pabīdot spraudņa galvu uz augšu, lai to atdalītu no adaptera korpusa. Pēc tam iebīdiet pareizo spraudņa galvu (kā parādīts ar bultiņām), pārliecinoties, ka tā stingri nofiksējas vietā.

Izmantojiet komplektācijā iekļauto kabeli, lai savienotu maiņstrāvas adapteri ar C tipa USB portu aizmugurējā panelī Ķēdes trases (6 19. lpp.). Nav ieteicams izmantot cita veida maiņstrāvas adapterus, nevis komplektācijā iekļautos. Ja nepieciešams, sazinieties ar savu Novation izplatītāju, lai saņemtu padomu par alternatīviem barošanas blokiem.

Izmantojot iekšējo akumulatoru

Circuit Tracks darbosies arī no iekšējā litija jonu akumulatora. Akumulators nav noņemams un nav nomaināms. Circuit Tracks darbosies līdz 4 stundām atkarībā no akumulatora stāvokļa. Kad akumulatora jauda nokrītas zem 15%, tiks parādīts zema akumulatora uzlādes līmeņa simbols:



Akumulators tiks uzlādēts, kamēr Circuit Tracks ir pievienots maiņstrāvas tīklam, izmantojot maiņstrāvas adapteri, vai datora USB 3.0 portam: uzlādes laiks ir līdz 4 stundām, atkarībā no sākotnējā akumulatora stāvokļa. Lai norādītu, ka Circuit Tracks tiek uzlādēts, barošanas poga (8 19. lpp.) iedegas zaļā krāsā.

Informāciju par akumulatoru iznīcināšanu skatiet arī svarīgos drošības norādījumos, kas pievienoti izstrādājumam: šo informāciju var arī lejupielādēt no Novation vietnes.

Aparatūras pārskats

Glosārijs

Dažiem šajā rokasgrāmatā lietotajiem terminiem ir īpaša nozīme, kas attiecas uz Circuit Tracks. Šeit ir a _{saraksts:}

Jēdziens	Poga	Definīcija
Izvērsts skats	Shift + piezīme	Divkāršo sintezatoru veiktspējas spilventiņu laukumu un ļauj vienlaikus izveidot modeļus visos bungu celiņos, izmantojot pašlaik atlasītos paraugus.
Fiksēts	Shift + ātrums	Ļauj atspējot režģa spilventiņu ātruma reakciju.
FX skats	FX	Ļauj lietotājam pievienot reverb un aizkavi atsevišķiem ierakstiem.
Vārtu skats	Vārti	Piezīmes vārtu vērtība ir tas, cik soļus tā skan. Vārtu skats ļauj rediģēt soļa garumu. Atsevišķas vārtu vērtības var iestatīt katrai piezīmei, kas piešķirta vienam solim, izmantojot tiešraides ierakstu.
Režģa paliktnis		Viens no 32 spilventiņiem, kas veido galveno sniegumu apgabalā.
Tiešraides ieraksts	Ieraksts	Ļauj pievienot sintezatora notis reāllaikā, kamēr tiek atskaņots raksts. Reģistrē arī visas makro vadīklu kustības.
Makro vadīklas		Astoņas grozāmās vadības ierīces, kuru funkcija atšķiras atkarībā no pašlaik atlasītā skata; galvenokārt izmanto, lai "pielāgotu" sintezatoru un bungu skaņas.
Manuāla piezīme Ieeja		Sintētikas nošu piešķiršana noteiktam modeļa posmam. Nospiežot soli, nospiediet izpildes taustiņu, lai pievienotu piezīmi. To var izdarīt, ja sekvencers darbojas vai apstājies.
Mikro solis	Shift + vārti	Intervāls starp secīgiem soļiem ir sīkāk sadalīts sešos mikrosoļos; tos var izmantot sintezatora nošu un bungu hitu "off-beat" laikam.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Mutēt	Shift + Dublikāts	Izlases kārtībā izdala shēmas soļus, kuros tiks atskaņotas piešķirtās sintezatora notis vai bungu hiti.
Piezīme Skats	Piezīme	Skats, ko izmanto, lai ievadītu sintezētās notis, MIDI datus un bungu hits.
Komplekts		Pilns projektu, ielāpu un paraugu komplekts. Līdz 32 pakotnēm var eksportēt uz Micro SD karti ārējai glabāšanai.
Plāksteris	Iepriekš iestatīts (ar Sintētiskais celiņš atlasīts)	Viens no 128 ielāpiem (četras lappuses no 32), ko var atlasīt katram sintezatora celiņam.
Raksts		Atkārtots sintezatoru nošu un/vai bungu sitienu cikls līdz 32 soļiem. Ietver katra soļa datus par ātrumu, vārtiem, varbūtību un automatizāciju.
Rakstu ķēde		Ciklisks rakstu kopums, kas tiek atskaņots nepārtraukti viens pēc otra.
Rakstu atmiņa		kur tiek glabāts modelis; katrā projektā katrā celiņā ir astoņi.
Modeļa iestatījumi Skatīt	Modeļa iestatījumi	Skats, kas ļauj iestatīt modeļa sākuma un beigu punktus, modeļa ātrumu attiecībā pret BPM un raksta atskaņošanas virzienu.
Rakstu skats	Raksti	Šis skats parāda astoņas raksta atmiņas katrā ierakstā (kā divas lapas no četrām) un ļauj tās atlasīt atsevišķi vai kā modeļu ķēdi, dzēst un pavairot.
Veiktspējas spilventiņš		Režģa spilventiņi, ko izmanto, lai ievadītu sintezatora notis vai bungu sitienus.
Atskaņošanas kursors		Atskaņošanas laikā baltais spilventiņš, kas pārvietojas pa raksta displeju, norādot, kurš solis pašlaik tiek atskaņots. Ierakstīšanas režīmā mainās uz sarkanu.
Atskaņošanas režīms		Circuit Tracks darbības režīms, kad darbojas sekvencers; poga Atskaņot degs spilgti zaļā krāsā.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Varbūtība		Katra shēmas posma parametrs, kas nosaka, cik liela ir iespējamība, ka tiks atskaņota solim piešķirtā sintezatora nots, MIDI notis vai bungu trāpījums.
Varbūtības skats	Shift + Modeļa iestatījumi	Ļauj katram aktīvajam solim piešķirt varbūtības vērtības trase.
Projekts		Visu nepieciešamo datu kopums, lai pilnībā atskaņotu visus ierakstus, ieskaitot modeļus, secības, automatizācijas datus utt. Līdz 64 projektiem var saglabāt kā pakotni zibatmiņā.
Ierakstīšanas režīms		Circuit Tracks darbības režīms, kad modelim var pievienot sintēzes notis vai saglabāt pielāgojumus, izmantojot makro vadīklas. Poga Ierakstīt būs
Mēroga skats	Svari	Ļauj lietotājam izvēlēties vienu no 16 mūzikas skalām sintezēt un arī transponēt svarus.
Projekta skats	Projekti	Skats, ko izmanto, lai saglabātu un ielādētu projektus.
Paraugs	Iepriekš iestatīts (ar Bungu celiņš atlasīts)	Viens no 64 paraugiem (divas lapas no 32), ko var atlasīt katram bungu celiņam.
Aina	Turiet nospiestu taustiņu Shift (kamēr Miksera skats ir atlasīts)	Viena no 16 atmiņām, kurai var piešķirt vairākus modeļus un modeļu ķēdes, lai ar vienu spilventiņu varētu aktivizēt garāku secību. Ainas var vēl vairāk savienot ķēdē, lai izveidotu secību.
Sekundārais skats	Shift + poga, vai veiciet dubultskärienu a pogu	Visi skati, kuriem piekļūst, izmantojot taustiņu Shift kombinācijā ar citu pogu, tiek saukti par sekundārajiem skatiem. Šiem skatiem var piekļūt arī, atkārtoti nospiežot atbilstošo pogu, lai pārslēgtos starp sekundāro un primāro skatu.
Secība		Saķēdētu ainu komplekts.
Iestatīšanas lapa	Shift + Saglabāt	Ļauj kontrolēt MIDI pulksteni un Tx / Rx iestatījumus, MIDI kanālu izvēli katram celiņam un spilventiņu spilgtuma regulēšanu. Normāla darbība tiek apturēta, kamēr ir atvērta iestatīšanas lapa.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Sānu ķēde	Shift+FX	Metode, kas ļauj bungu celiņa hitiem mainīt sintezatora nošu dinamiku.
Solis		Katrs raksta celiņš sākotnēji ir balstīts uz 16 vai 32 soļiem, lai gan modeļa iestatījumu skatā var definēt jebkura garuma īsākus modeļus. Skatīt arī Micro step.
Soļu pogas		Kolektīvs nosaukums pogu grupai, kas ietver pogas Piezīme, Ātrums, Vārti un Varbūtības pogas.
Apturēšanas režīms		Circuit Tracks darbības režīms, kad sekvencētājs nedarbojas.
Veidne	Iepriekš iestatīts (ar atlasītu MIDI celiņu)	Viena no astoņām veidnēm, kurām var izvēlēties katrs MIDI celiņš.
Trase		Viens no astoņiem elementiem, kas var veicināt projektu: 1. un 2. sintezatori, MIDI 1 un 2. Bungas no 1. līdz 4. Nospiežot pogu Track, jūs vienmēr atverat šī ieraksta piezīmju skatu.
Ātruma skats	Ātrums	Ļauj rediģēt soļa ātrumu.
Skatīt		Viens no dažādiem veidiem, kā 32 režģa paliktņus var izmantot, lai parādītu informāciju un ļautu lietotājam mijiedarboties.
Skata bloķēšana	Shift + raksti	Funkcija, kas uztur pašlaik atlasītā raksta soļu displeju, vienlaikus ļaujot jums izvēlēties citu modeli vai atskaņot citus modeļus. Ķēde.

Skats no augšas



132 bloku spēļu režģis – 4 x 8 spilventiņu matrica; iekšpuse apgaismota ar RGB gaismas diodēm. Atkarībā no atlasītā skata režģi var "sadalīt" loģiskos apgabalos ar atšķirīgu funkcijas.

2 Galvenais filtrs – rotējoša vadība ar centrālo fiksatoru un RGB LED: kontrolē visa maisījuma filtra frekvenci, tāpat kā analogajā sintezatorā. Tas vienmēr ir aktīvs.

3 Makro vadības ierīces no 1 līdz 8 — astoņi daudzfunkcionāli rotējoši kodētāji ar saistīto RGB LED. Šo vadīklu pieejamība un funkcijas atšķiras atkarībā no Circuit Track dažādajiem skatiem: tomēr paneļu leģendās vispārīgi aprakstīta katra kodētāja funkcija, kas tiek piemērota noklusējuma ielāpu sintezatoriem. Makro vadīklu kustību izpildē var ierakstīt un atskaņot atkārtoti.

4 Master Volume — kontrolē Circuit Tracks audio izvades kopējo līmeni.

Lielākā daļa atlikušo pogu atlasa 32 spilventiņu režģi, lai parādītu konkrētu skatu. Katrs skats nodrošina informāciju un kontroli pār konkrētu celiņa, raksta vai skaņas aspektu atlase, laika regulēšana utt. Ņemiet vērā arī to, ka vairākām pogām ir papildu funkcija "Shift", ko uz pogas (vai virs tās) norāda ar leģendu mazākā fontā.

Daudzām pogām, tostarp G ierakstīšanai , ir gan mirkļa (ilgas nospiešanas), gan fiksācijas (īsi nospiešanas) režīms. Ilgi nospiežot, īslaicīgi tiks parādīts šīs pogas skats, bet tikai tad, kad poga tiek turēta nospiesta. Pēc atlaišanas skats atgriezīsies uz to, kāds tas bija pirms pogas nospiešanas.

Īsi nospiežot pogu, režģa skats tiks pārslēgts uz pogā ieprogrammēto. The

Ierakstīšanas poga ir īpašs gadījums, jo tā neizsauc alternatīvu režģa displeju, bet tās īslaicīgā darbība ļauj ātri ievadīt un izslēgt ierakstīšanas režīmu.

(5)Track pogas: Synth 1 un 2/MIDI 1 un 2 / Drum 1 to 4 — šīs astoņas pogas atlasa dažādus režģa skatus. To darbība nedaudz atšķiras atkarībā no citām lietotāja darbībām.

Goakāpju pogas: piezīme, ātrums, vārti un varbūtība — tās pārslēdz režģi uz citiem skatiem un ļauj atsevišķi ievadīt, dzēst vai modificēt katras shēmas soļa parametrus pašlaik atlasītajam ierakstam. Ņemiet vērā, ka varbūtība ir pogas Pattern Settings funkcija Shift .

(**7**) raksta iestatījumi — pārslēdz režģi uz skatu , kas ļauj pielāgot raksta garumu, atskaņošanas ātrums un virziens pašlaik atlasītajam ierakstam.

Step Page (1-16/17-32) — izvēlas, vai pašlaik atlasītā ieraksta raksts ir sākotnēji 16 vai 32 soļu garumā. Ja ir atlasīts 32 pakāpju modelis, pogas leģendas krāsa mainās, kad notiek secība, lai norādītu, kura secības "puse" pašlaik tiek rādīta režģī. Jebkurā celiņā varat izvēlēties 16 vai 32 pakāpju rakstu.

Scales — atver Scales View: ļauj izvēlēties vienu no sešpadsmit dažādām mūzikas skalām sintezatora tastatūru, kā arī ļauj transponēt sintezatora tastatūru uz augstāku vai zemāku taustiņu.

10 aksti — atver modeļu skatu: ļauj saglabāt vairākus modeļus katram sintezatoram, MIDI un bungu celiņš un savienot tos, lai izveidotu ķēdi.

11 Mixer — iespējo Mixer View, kurā varat izslēgt vai pielāgot katra sintezatora, bungas līmeni un audio ievadi, kas veido secību, kā arī lai panoramētu katru celiņu pa stereo attēlu.

12FX – atver FX skatu; ļauj pievienot reverb un aizkaves efektus katram sintezatoram, bungai un audio ievadiet atsevišķi.

Ierakstīt un H atskaņot — šīs divas pogas sāk un aptur secību (Atskaņot) un ievada Ierakstīšanas režīms (Ierakstīt). Atskaņošanas režīmā tiks dzirdams viss, ko atskaņojat režģī; ierakstīšanas režīmā viss, ko atskaņosiet, tiks dzirdams un arī pievienots secībai.

Iepriekš iestatīts — atver pašlaik atlasītā ieraksta iepriekš iestatīto skatu . Katrs sintezatora celiņš var izmantot jebkuru no 128 ielāpiem, katrs MIDI celiņš var izmantot jebkuru no astoņām MIDI veidnēm, un katrs bungu celiņš var izmantot jebkuru no 64 perkusiju paraugiem. Sintizatora un bungu iepriekšējie iestatījumi ir sakārtoti 32. lappusēs. 15 un K — šīm divām pogām ir dažādas darbības (un krāsas) atkarībā no pašlaik atlasītais skats. Nošu skatā tie ļauj mainīt sintezatoru vai MIDI celiņu augstumu par vienu līdz piecām oktāvām vai uz leju par vienu līdz sešām oktāvām, ievadot notis: katra celiņa toņu diapazons ir regulējams neatkarīgi. Dažos citos skatos tie ļauj izvēlēties otru lapu, piemēram, modeļa skatā tas ļauj izvēlēties no astoņiem modeļiem katrā celiņā, lai gan vienlaikus tiek parādīti tikai četri.

- 16 Tempo and Swing Tempo ļauj iestatīt secības BPM (tempo), izmantojot makrovadību 1; Funkcija Swing maina laiku starp soļiem, lai mainītu raksta "sajūtu", pielāgošanai izmantojot makro 2. Šajā režīmā Macro 5 pielāgo klikšķu celiņa līmeni.
- 17 Clear ļauj dzēst atsevišķas secības darbības, saglabātās makro vadības kustības, modeļus vai projektus.

18 Duplicate — darbojas kā kopēšanas un ielīmēšanas funkcija modeļiem un atsevišķām darbībām.

19 Saglabāt un projekti — ļauj saglabāt pašreizējo projektu un atvērt iepriekš saglabātu.

20 Shift – vairākām pogām ir "otrā funkcija", kurai var piekļūt, turot nospiestu Shift

pogu un nospiežot attiecīgo pogu. Lai izvairītos no Shift pogas turēšanas, varat iespējot 'Sticky Shift'. Nospiežot taustiņu Shift , tas darbojas tā, it kā tas tiktu turēts, līdz nospiežat to otrreiz.

Lai iespējotu funkciju Sticky Shift, atveriet iestatīšanas skatu un nospiediet taustiņu Shift. Sticky Shift ir ieslēgts, kad Shift poga ir spilgti zaļa.

Aizmugurējais skats



Dzejas — L/Mono un R — Circuit Tracks galvenās audio izejas divās ¼" TS ligzdās.
Maks. izejas līmenis ir +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez kontaktdakšas R ligzdā L/Mono ligzda nodrošina L un R kanālu mono sajaukumu.

ync — 3,5 mm TRS ligzda, kas nodrošina 5 V amplitūdas pulksteņa signālu ar ātrumu proporcionāls tempa pulkstenim: faktisko attiecību var iestatīt iestatīšanas skatā. Noklusējuma likme ir divi impulsi uz ceturkšņa noti.

(Austiņas) — pievienojiet šeit stereo austiņu pāri. Galvenās izejas 1 paliek aktīvas, kad ir ievietots spraudnis. Austiņu pastiprinātājs var vadīt +5 dBu 150 omu stereo austiņu pārī.

4 MIDI In, Out un Thru – standarta komplekts ar trim MIDI savienotājiem uz 5 kontaktu DIN ligzdām. Ļauj ārēju aprīkojumu aktivizēt Circuit Tracks MIDI sekvencēm vai ārējiem kontrolleriem, lai atskaņotu Circuit Tracks sintezatorus un mainītu sintezatoru un FX parametrus. Ņemiet vērā, ka MIDI Thru ports var būt konfigurēts Advanced Setup View , lai darbotos kā MIDI Out porta klons; sīkāku informāciju skatiet 107. lpp.

(5). un 2. ieeja – divas ārējās audio ieejas: šeit pievienotos līnijas līmeņa signālus var sajaukt ar iekšēji ģenerētām skaņām, un tās var atsevišķi apstrādāt FX sadaļā. Tos var arī atstumt ar bungu celiņiem. Ieejas ir nebalansētas ¼" TS ligzdās.

USB-C ports. Šī ir arī līdzstrāvas ieeja ierīcei ārējai barošanai un akumulatora uzlādei. Ierīces komplektācijā ir iekļauts C tipa un A tipa kabelis. Izveidojiet savienojumu ar datoriem, lai saskartos ar Novation Components. Ports ir saderīgs ar MIDI klasi; savienojiet ar citām ierīcēm, kas atbalsta MIDI, izmantojot USB, lai pārsūtītu un saņemtu MIDI datus. Izmanto arī programmaparatūras atjauninājumiem. PIEZĪME - Circuit Tracks USB ports nepārnes audio.

77 microSD — pievienojiet šeit saderīgu microSD karti, lai saglabātu vai importētu projektu pakotnes.

U - "mīkstais" ieslēgšanas/izslēgšanas slēdzis; lai izvairītos no nejaušas jaudas palielināšanas/samazināšanas, nospiediet apm. viens otrs ir nepieciešams, lai ieslēgtu vai izslēgtu ierīci. Pogai ir iebūvēta gaismas diode, kas iedegas zaļā krāsā, norādot, ka notiek iekšējā akumulatora uzlāde.

9 Kensington MiniSaver — ja vēlaties, nostipriniet ķēdes trases pie piemērotas konstrukcijas.

Machine Translated by Google

Pamati

Iekārtas ieslēgšana

Pievienojiet komplektācijā iekļauto maiņstrāvas adapteri USB portam 6, izmantojot komplektācijā iekļauto kabeli, un pievienojiet adapteri maiņstrāvas tīklam. Tas nodrošinās, ka iekšējais litija akumulators tiks pilnībā uzlādēts.

Savienojiet galvenās izejas ar uzraudzības sistēmu (barojami skaļruņi vai atsevišķs pastiprinātājs un pasīvie monitori); vai arī pievienojiet austiņas, ja vēlaties.

Turiet nospiestu barošanas pogu 8 , un režģī aptuveni tiks parādīts sāknēšanas displejs piecas sekundes:



Pēc sākotnējās sāknēšanas displejs mainīs krāsu no gaiši sarkanas uz spilgti zaļu secīgi no augšējās kreisās puses uz apakšējo labo pusi, norādot, ka tiek ielādēts iepakojums.



Pēc sāknēšanas režģa displejs mainīsies uz kaut ko līdzīgu tālāk norādītajam:



Darba sākšana

Mēs esam iepriekš ielādējuši 16 demonstrācijas projektus atmiņās, lai sniegtu jums priekšstatu par Circuit Tracks darbojas. Nospiediet pogu Atskaņošanas poga 3 jums vajadzētu dzirdēt pirmo demonstrācijas sesiju.

Ja tas vēl nav iedegts, nospiediet pogu Synth 1 5 ; Circuit Tracks tagad parāda piezīmju skatu 1. sintezatoram . Divas apakšējās rindas — sintezatora bloki — ir "Atskaņošanas apgabals", kurā var tikt aktivizētas notis, savukārt divas augšējās rindas — raksta soļi — parāda virzību pa modeli.

Nospiediet Synth 2 , lai skatītu Synth 2 atskaņošanas apgabalu un modeļus. Ņemiet vērā, ka Synth 1 notis ir kodēta violeta un Synth 2 bāli zaļa; kad tiek nospiests raksta solis, kas ietver piezīmi, piezīmei atbilstošais spilventiņš mainās uz baltu. Līdzīgi, raksta spilventiņi ir gaiši zili, bet pagriežas

balts, kad "atskaņošanas kursors" pārvietojas pa modeli.

Tagad nospiediet Drum 1 pogu: bungu displeji ir ļoti līdzīgi sintezatoru displejiem. Divas augšējās rindas ir raksta soļi, un divas apakšējās rindas ir viena no četrām sitaminstrumentu paraugu lapām: pārējās lapas varat atlasīt ar J un K pogām. Jūs to atradīsit katra lapa ir komplekts. 1. un 2. bungas ir sitiena bungas, 3. un 4. ir lamatas, 5. un 6. ir aizvērtas, sveiki cepures, 7 un 8 ir atvērtas hi cepures, no 9 līdz 12 parasti ir papildu perkusijas, un no 13 līdz 16 ir melodiskas skaņas.

Bungu celiņos trigerus var ievadīt pa soļiem, pieskaroties blāvi zilajiem spilventiņiem, kas aizņem režģa augšējo pusi. Solis, kurā ir sprūda, tiks izgaismots spilgti zilā krāsā (vai rozā krāsā, ja darbībā ir apgriezts paraugs). Lai noņemtu darbības aktivizētāju, vēlreiz pieskarieties attiecīgajam spilventiņam.

Jūs arī esat pamanījis, ka dažādas trases izmanto dažādas krāsas ātrai identificēšanai: šis princips attiecas uz lielāko daļu Circuit Tracks Views. Krāsas ir (aptuveni):

Trase	Paliktņa krāsa					
Sintizators 1	violets					
Sintē 2	Bāli zaļš					
MIDI 1	Zils					
MIDI 2	Rozā					
Bungas 1	apelsīns					
2. bungas	Dzeltens					
Bungas 3	Violets					
Bungas 4	Aqua					

Nospiediet pogu 📄 Atskaņošanas poga, lai apturētu.

Vēlāk rokasgrāmatā mēs paskaidrosim, kā jūs varat izvēlēties sintezatora un bungu skaņu, ko vēlaties savā shēmā, kā arī to, kā jūs varat manipulēt ar skaņām reāllaikā.

22

Iekraušana un saglabāšana

Nospiežot, Pirmo reizi pēc ieslēgšanas atskaņojiet projektu, kurā tiek ierakstīti ķēdes ieraksti atskaņošana būs pēdējā, kas tika izmantota, kad tā tika izslēgta. Iepriekšējā sadaļā aprakstītā rūpnīcas demonstrācija tika ielādēta 1. atmiņas slotā.

Lai ielādētu citu projektu, izmantojiet projektu skatu. Nospiediet Projects 19, lai atvērtu šo:



Ir 64 atmiņas sloti, kas ir sakārtoti kā divas lapas pa 32. Izmantojiet pogas J un K, lai ritinātu lapas. Katrs spilventiņš atbilst vienam no atmiņas slotiem. Paliktņa krāsa norāda slota statuss:

- Balts pašlaik atlasītais projekts (tikai viens spilventiņš būs balts)
- Spilgti zils slotā ir vai nu lietotāja saglabāts projekts*, vai rūpnīcas demonstrācijas projekts
- Blāvi zils slots ir tukšs

* Bet skatiet rindkopu "Projekta krāsu maiņa" 97. lpp.

Ja joprojām eksperimentējat, varat izvēlēties citu rūpnīcas demonstrāciju, ko klausīties un ar to paspēlēties. Atskaņošanas režīmā varat pārslēgties starp saglabātajiem projektiem: pašreizējais projekts tiks pabeigts tā pašreizējo modeli pirms jaunā projekta sākuma. (Ja turēsiet nospiestu taustiņu Shift , atlasot citu projektu, tā atskaņošana tiks sākta nekavējoties.)



Projekti, kas ielādēti, kad sekvencētājs nedarbojas, tiks atskaņoti tādā tempā, kāds bija spēkā, kad projekts tika saglabāts.

Projekti, kas ielādēti sekvencēra darbības laikā, tiks atskaņoti pašlaik iestatītajā tempā. Tas nozīmē, ka jūs varat secīgi atsaukt atmiņā dažādus projektus ar pārliecību, ka temps paliks nemainīgs. Slotos ar rūpnīcas demonstrācijas projektiem nav nekā īpaša: ja vēlaties, varat tos pārrakstīt: vienmēr varat tos atkārtoti ielādēt, izmantojot Novation Components.

Jums nav jāatrodas projektu skatā , lai saglabātu projektu, pie kura strādājat. Nospiežot pogu Save 19 mirgo, ^{uz} baltā krāsā; ja nospiežat to otro reizi, tas īsi mirgo zaļā krāsā, lai apstiprinātu saglabāšanas procesu. Tomēr šajā gadījumā jūsu darbs tiks saglabāts pēdējā atlasītajā projekta atmiņā, kas, visticamāk, būs tā, kurā bija agrāka versija; iepriekšējā versija tiks pārrakstīta.

Lai saglabātu savu darbu citā projekta atmiņā (sākotnējo versiju atstājot nemainīgu), atveriet projektu skatu. Nospiediet Saglabāt; gan Saglabāt , gan pašlaik atlasītā projekta bloks mirgos baltā krāsā. Nospiediet citu atmiņas spilventiņu: visi pārējie spilventiņi kļūs tumši, un atlasītais spilventiņš apmēram sekundi ātri mirgos zaļā krāsā, lai apstiprinātu saglabāšanas procesu.

Lai atvieglotu projektu identificēšanu, varat piešķirt vienu no 14 krāsām jebkuram no spilventiņiem projektu skatā. Skatiet "Projekta krāsu maiņa" 97. lpp.

Sākot no nulles

Ja esat jau iepazinies ar mūzikas producēšanu, izmantojot aparatūru, droši varat izlaist šo sadaļu! Bet, ja esat iesācējs, jums tas var noderēt.

Kad esat kādu laiku eksperimentējis ar rūpnīcas demonstrācijas modeļiem, jūs, iespējams, vēlēsities izveidot modeli no nulles.

Atlasiet Projekti un atlasiet tukšu atmiņas slotu. Tagad piezīmju skatā atlasiet Drum 1 . Kad nospiežat

^o Atskaņojot, jūs redzēsiet balto spilventiņu (atskaņošanas kursoru), kas virzās pa 16 raksta soļiem:



Jūs vēl neko nedzirdēsit.

PIEZĪME . Circuit Tracks shēmas pēc noklusējuma ir 16 soļu garas. To var mainīt uz 32 soļiem jebkuram vai visiem astoņiem ierakstiem. Šī tēma ir izskaidrota sadaļā "Soļu lapa" 76. lpp.

Vienkāršības labad šajā sadaļā kā piemēri ir izmantoti 16 pakāpju modeļi. (Patiesībā modeļiem var būt neierobežots soļu skaits līdz 32; raksta garums ir apspriests vēlāk lietotāja rokasgrāmatā.)

Lai izveidotu "četri uz grīdas" sitiena bungas, izvēlieties sev tīkamu bungu skaņu no komplekta 1. vai 2. parauga slota,

izmantojot divas apakšējās spilventiņu rindas: atlasītais spilventiņš iedegas spilgti. Pēc tam īsi nospiediet* 1., 5., 9. un

13. taustiņus divās augšējās rindās, kā parādīts attēlā, un nospiediet Play:

*Daudzas Circuit Track pogas darbojas atšķirīgi atkarībā no tā, vai poga ir "īsi nospiesta" (pussekundi vai mazāk) vai "ilgi nospiesta". Šajā gadījumā, ilgi nospiežot uz soļu paliktņa, solis tiks aktivizēts, lai veiktu apvēršanu: šī funkcija ir aprakstīta 63. lpp.



Raksta atskaņošanas laikā varat izvēlēties citu bungu paraugu, vienkārši nospiežot citu spilventiņu apakšējās divās rindās: varat izmantot jebkuru no četrām parauga lapām.

Tagad pievienojiet sviru citām secības darbībām tādā pašā veidā, atlasot Drum 2 in Piezīme. Skatīt un izvēlēties citu cilindra paraugu; snare bungas galvenokārt atrodas 3 vai 4 paraugu slotos komplekts.. Ja vēlaties, jūs, protams, varat klausīties Drum 1 un Drum 2 hitus vienā un tajā pašā solī. Papildu bungu hitu pievienošana celiņiem Drum 3 un Drum 4 ir tas pats process.

Ja vēlaties dzēst bungu sitienu, vienkārši nospiediet to vēlreiz: to varat izdarīt, kamēr tiek atskaņota vai apturēta sērija. Spilgti izgaismotie spilventiņi norāda, kur atrodas hiti.

Tagad varat pievienot sintezatora notis. Nospiediet Synth 1 , lai atvērtu Synth 1 piezīmju skatu. Apakšējās divas rindas attēlo mūzikas tastatūru, bet augšējās divas rindas parāda jūsu atrašanās vietu secībā. Kad Spēlēt ir nospiests, jūs varat redzēt balto spilventiņu, kas virzās pa soļiem (un dzirdēt visas bungas jau ieprogrammēts).



Ar visiem svariem (skatiet "Svari" 31. lpp.), izņemot Chromatic, režģa displejs izskatās šādi:

"Tastatūra" ir divas oktāvas, un "bālāki" spilventiņi apzīmē saknes notis. Kamēr Ierakstīšanas poga ir izgaismota, viss, ko atskaņojat kādā no sintezatora skatiem (Synth 1 vai Synth 2), tiks ierakstīts atbilstoši shēmas soļiem.

Kad esat piezīmju skatā kādam no sintezatoriem, pogas K un J 15 maina pašlaik atlasītās sintezatora tastatūras toņu diapazonu par vienu oktāvu katru reizi, kad tās tiek nospiestas. Ja vienlaikus nospiežat gan K, gan J, tastatūra tiek atiestatīta uz ielāpu noklusējuma oktāvu.

Noklusējuma oktāvas saknes nots ir "vidējais C" uz standarta klavieru tastatūras.



Sintizatori

Katrā sintezatora celiņā ir jaudīgs un daudzpusīgs sintezatora dzinējs. Circuit Tracks nodrošina vienkāršu lietotāja interfeisu, kas ļauj ļoti ātri uzburt lieliskas skaņas. Sintēšanas sadaļa ir aprīkota ar 128 lieliskiem rūpnīcas ielāpiem, lai sniegtu jums plašu skaņu klāstu, no kuras sākt.

Šajā lietotāja rokasgrāmatas sadaļā ir sīkāk aplūkotas sintezēšanas funkcijas.

Spēlējot sintezatoru

Divi sintezatora celiņi – Synth 1 un Synth 2 – darbojas identiski. Vienīgā atšķirība ir paliktņa krāsa – Synth 1 taustiņi ir izgaismoti violetā krāsā, bet Synth 2 taustiņi ir gaiši zaļi; augstais un zemais notis katrā oktāvā ir bālākā krāsā nekā starptaustiņi abos gadījumos. Šī krāsa kodēšana ir konsekventa citos skatos.

Lai atskaņotu sintezatoru reāllaikā, atlasiet vienu no sintezatora celiņiem Synth 1 vai Synth 2 5 un pēc tam 6. piezīme • Tas novieto režģi piezīmju skatā atlasītajam sintezatoram. Piezīme tiks izgaismota violetā vai gaiši zaļā krāsā atkarībā no izvēlētā sintezatora celiņa. Divas apakšējās režģa rindas veido sintezatoru

tastatūra, bet abās augšējās rindās ir parādīti 16 raksta soļi*. Ņemiet vērā, ka tie ir izgaismoti gaiši zilā krāsā, izņemot "kursoru", kas mirgo baltā krāsā.



*Var būt arī raksti ar līdz 32 soļiem – skatiet 76. lpp.



Izņemot hromatisko skalu (sk. "Skalas", 31. lpp.), sintezatora augšējā rinda tastatūra satur notis vienu oktāvu virs otrajā rindā esošajām. Apakšējā augstākā nots oktāva (Pad 32) vienmēr ir tāda pati kā augstākās oktāvas zemākā nots (Pad 17). Tādējādi līdz atskaņojiet notis divās oktāvās augošā secībā, sāciet ar 25. līdz 32. tabulu, pēc tam no 18. līdz 24.

Kad Circuit Tracks ir ieslēgts un atlasīts tukšs projekts, ir iespējams mainīt tastatūras 'izkārtojums' tā, lai oktāvas apakšējā nots būtu kaut kas cits, nevis C – skatiet 33. Sintētāja kopējais diapazons ir 10 oktāvas; jūs varat piekļūt augstākiem vai zemākiem oktāvu pāriem, izmantojot pogas J un K 15. Ņemiet vērā, ka pie zemākās oktāvas iestatījuma tastatūras "izmērs" ir ierobežots.

Izvērsts piezīmju skats

Lai iegūtu plašāku tastatūru, turiet nospiestu taustiņu Shift 20 un nospiediet 6. piezīmi ; Ņemiet vērā tagad izgaismo zeltu. To sauc par paplašināto piezīmju skatu, un tas noņem raksta displeju divās augšējās režģa rindās, aizstājot to ar taustiņiem nākamajām divām augstākajām atlasītās skalas oktāvām. Vai arī nospiediet Piezīme , kad jau ir **atvērts** piezīmju skats , lai pārslēgtos starp piezīmju skatu un izvērstu Piezīme Skats.





Šis skats ir ļoti noderīgs, ierakstot sintētiskās piezīmes reāllaikā.

Izvērsto piezīmju skatu var atcelt, vēlreiz nospiežot Note ; augšējās divas režģa rindas atsāks raksta soļu rādīšanu.

Svari

Circuit Tracks ir ļoti elastīgs attiecībā uz to, kā tas ļauj konfigurēt piezīmju blokus atskaņošanas režģī, lai tie atbilstu dažādām mūzikas idejām gan taustiņos, gan mērogā. Ir divi aspekti, lai norādītu, kā piezīme ir izlikti spilventiņi: skala un saknes nots.

Ir pieejamas līdz 16 mūzikas skalām: tās ietver Rietumu mūzikas stilos, piemēram, mažoru, naturālo minoru, pentatonisko un hromatisko, kā arī neparastākas skalas (vai režīmus), piemēram, Dorian, Lydian un Mixolydian. Ne visās šajās skalās ir astoņas notis, lai gan vienīgā, kurā ir vairāk par astoņām, ir hromatiskā ar 12.



Lai izmantotu dažādas skalas, jums nav jāsaprot mūzikas teorija. Jo

Circuit Tracks ļauj mainīt izmantoto mērogu pēc raksta izveidošanas, un ir viegli iegūt priekšstatu par to ietekmi un atšķirībām. Ierakstiet vienkāršu sintezatoru nošu modeli un

pēc tam atskaņojiet to, izmantojot dažādus mērogus. Jūs ievērosiet, ka ar dažām skalām noteiktas notis pāriet uz augšu vai pustonis zemāk un ka tas rada jūsu komponētajai "melodijai" diezgan atšķirīgas "noskaņas" vai "jūtas", no kurām dažas būs vairāk piemērotas tam, ko mēģināt sasniegt, nekā citas.

Turklāt, lai gan noklusējuma tastatūra ir balstīta uz C noti (kā aprakstīts iepriekšējā sadaļā), ir iespējams no jauna definēt zemāko skanējumu par jebkuru izvēlētās skalas noti.

Gan mērogs, gan saknes piezīme tiek iestatīta, izmantojot skalu skatu, kuram var piekļūt, nospiežot pogu Scales 9 · Svaru skats izskatīsies līdzīgi tam, kas parādīts tālāk:



Mēroga izvēle

Skatā Skala divas apakšējās rindas ļauj izvēlēties vienu no 16 pieejamajām mūzikas skalām. Šie

ir dotas zemāk esošajā tabulā, kurā ir arī uzskaitītas notis, kuras katrā skalā ietver, kad ir zemākā nots skalā ir C:

Spilventiņu svari	CC#	DD# I	F		F# G	G# A/	A# B		
17 Natural Minor									
18 Major									
19 Dorians									
20 frigiešu									
21 Miksolīdietis									
22 Melodiskais minors (augš	upejošs)								
23 Harmoniskais minors									
24 Bebops Dorians									
25 Blūzs									
26 Minor Pentatonic									
27 Mazā Ungārija									
28 ukrainis Dorians									
29 Marva									
30 šodien									
31 Viss tonis									
32 Hromatisks									

Mērogs, kurā izvēlaties spēlēt, tiks saglabāts, saglabājot projektu.

Jūs redzēsit, ka, izvēloties citu skalu skalu skatā, spilventiņu apgaismojums augšējās divās rindās izmaiņas. Ja esat iepazinies ar klavieru tastatūru, jūs redzēsit, ka spilventiņu izvietojums simulē taustiņu izkārtojumu vienā oktāvā (sākotnēji sākot no C), ar 2. rinda apzīmē baltās notis un 1. rinda melnās notis. Ņemiet vērā, ka spilventiņi 1, 4, 8 un 16 ir vienmēr ir atspējota šajā skatā, lai ļautu 2. un 3., kā arī 5., 6. un 7. paliktņiem darboties kā melnās notis. The spilgti izgaismoti spilventiņi ir tie, kas pieder atlasītajai skalai, blāvi ir notis, kas nepieder.

Kad izejat no skalu skata , vēlreiz nospiežot piezīmi , piezīmju skata apakšējās divās rindās tagad ir ietvertas notis atlasītajā skalā vairāk nekā divās oktāvās. Tam ir viens izņēmums – hromatiskā skala. Ar šo izvēlēto skalu ir pieejamas visas 12 skalas notis, kas nozīmē, ka tās var ievietot tikai vienas oktāvas klaviatūrā. Sintētiskās tastatūras taustiņiem Note View tagad ir tāds pats izkārtojums kā pamatnostādņu atlases blokiem skalu skatā. **Izvērstajā** piezīmju skatā ar atlasītu hromatisko skalu tiek parādīta divu oktāvu tastatūra:



Saknes nots

Noklusējuma saknes nots visām svariem ir C. Skalu skatā , kas parādīts 31. lpp., 9. spilventiņš, kas atbilst C, ir izgaismots tumšāk zilā krāsā nekā citi spilventiņi. Lai mainītu tastatūras saknes piezīmi piezīmju skatā **nospiediet** citu pamatnostādņu atlases taustiņu skalas skatā. (Ņemiet vērā, ka pamatnosacījums atlases spilventiņi vienmēr rāda oktāvu no C līdz B.) Ja ir atlasīta cita saknes nots, spilventiņu apgaismojums mainās, lai norādītu notis, kas ir pieejamas pašlaik atlasītajā skalā jaunajam taustiņam.

Piemēram, ja strādājat skalā Major un atlasāt G kā saknes piezīmi, skalu skats izskatīsies šādi:



Augšējās divās rindās tagad ir redzamas G mažora skalas notis: G, A, B, C, D, E un F#.

Piezīmju skatā katra no divām apakšējām rindām (vai katra no visām četrām rindām izvērstajā piezīmju skatā) tagad skanēt G mažoras notis, sākot no G līdz G' (kur G' apzīmē noti vienu oktāvu virs G). To pašu principu var izmantot, lai piezīmju skatos mainītu sintezatoru piezīmju blokus uz jebkuru vēlamo saknes taustiņu.

Ja esat jau izveidojis projektu, kurā ir iekļautas sintezētās notis, varat mainīt pamatnoti, lai transponētu notis pat projekta atskaņošanas laikā. Varat arī mainīt esošo mērogu Projekts. Šajā gadījumā dažas piezīmes, kas bija izveidošanas brīdī, jaunajā mērogā var nebūt. Tādā Šajā gadījumā Circuit Tracks pieņem saprātīgu lēmumu par to, kuru noti atskaņot vietā, kuru atskaņos parasti ir vai nu vienu pustoni virs vai zem sākotnējās nots. Šāda mēroga maiņa nav destruktīva: varat atgriezties pie sākotnējās skalas, un notis skanēs tāpat kā iepriekš.

Izvēloties ielāpus

Katrā no diviem sintezatora celiņiem var izmantot jebkuru no 128 iepriekš ielādētajiem ielāpiem, kas ir izstrādāti īpaši Circuit Tracks. Ielāpu skatā ielāpi ir sakārtoti kā četras 32 lappuses .

Lai atvērtu Patch View pašlaik atlasītajam sintezatoram (ti, Synth 1 vai Synth 2), nospiediet Preset 14. Tiek atvērta 1. ielāpu skata lapa , ja ir atlasīta 1. sintēze, un 3. ielāpu skata lapa , ja ir atlasīta 2. sintēze. Katrā gadījumā varat atlasīt citas lapas, izmantojot pogas J un K 15. Ņemiet vērā, ka pogas J un K simbolu spilgtums mainās, lai norādītu, kurā lapā atrodaties.

Paliktnis, kas atbilst pašlaik atlasītajam ielāpu, tiks izgaismots baltā krāsā, bet pārējie būs violeti (Synth 1) vai gaiši zaļi (Synth 2). 1. ielāps (1. paliktnis 1. lapā) ir noklusējuma ielāps 1. synth un 33. ielāps (1. paliktnis 2. lappusē) ir Synth 2 noklusējuma ielāps.

Lai atlasītu citu ielāpu, nospiediet tā taustiņu. Sintizators (1 vai 2) tagad pieņems skaņu, ko nosaka jaunais ielāps. Jūs varat mainīt ielāpu, kamēr modelis darbojas, lai gan pāreja var nebūt pilnīgi vienmērīga atkarībā no raksta punkta, kad spilventiņš tiek nospiests. Mainot

Patch nemaina ielāpu, kas sākotnēji tika saglabāts kopā ar modeli, ja vien projekts netiek saglabāts atkārtoti.

Varat izmantot komponentus, lai ielāpus ielādētu ķēdes celiņos; šādā veidā jūs kontrolējat jauno projektu sākuma ielāpu.

ielāpu priekšskatījums

Varat dzirdēt, kā ielāpi izklausās ielāpu skatā , izmantojot Circuit Tracks ielāpu priekšskatījuma funkciju. Patch Preview ņem vērā pašreizējo Scale un Root Note iestatījumu, veicot klausīšanos a Plāksteris.

Ja turat nospiestu taustiņu Shift , vienlaikus nospiežot taustiņu ielāpu skatā, priekšskatījums tiek atspējots; tas var būt vēlams

tiešraidē, kad zināt, kuru ielāpu izmantojat, un jums tas nav jādzird atlases laikā. Patch Preview ir atspējots, kad Circuit Tracks ir ierakstīšanas režīmā un ir aktīva atskaņošana.

Ārējā ielāpa izvēle

Sintētiskās ielāpus var atsaukt arī no ārējā MIDI kontrollera, nosūtot Circuit Tracks MIDI programmas maiņas (PGM) ziņojumus: noklusējuma MIDI kanāli ir Channel 1 (Synth 1) un Channel 2 (Synth 2), lai gan MIDI kanālus var atkārtoti piešķirt iestatījumos . Skatīt. Turklāt Circuit Tracks ir jāiestata, lai saņemtu programmas maiņas ziņojumus: atkal šis ir noklusējuma iestatījums, bet pilnu informāciju skatiet 104. lpp. informāciju.

Atsevišķā lejupielādējamā dokumentā Circuit Tracks Programmer's Reference Guide ir ietverta pilna informācija detaļas.

Makro izpēte

Varat plaši modificēt Circuit Tracks sintezatora skaņas, izmantojot makro vadīklas 3. Katram no 128 rūpnīcas ielāpiem, kas pieejami katram sintezatoram, katra makro vadīkla var "pielāgot" līdz četriem parametriem, lai mainītu skaņu. Katra makro galvenā funkcija ir norādīta zem pogas, bet jebkuras korekcijas dzirdamā ietekme lielā mērā būs atkarīga no paša avota ielāpa: dažiem

Ielāps konkrētā makro ietekme būs acīmredzamāka nekā uz citiem.

Katram makro ir RGB gaismas diode zem pogas, kas iedegas violetā vai gaiši zaļā krāsā atkarībā no izvēlētās sintēzes. Rotējošās vadības ierīces ir "bezgalīgas"; tāpēc gaismas diodes nodrošina parametra vērtības norādi, bet gaismas diožu spilgtums norāda parametra pašreizējo vērtību kā poga ir pagriezta.

poga i pogitezai



Izmantojot noteiktus ielāpus, dažiem makro tiks piešķirta funkcija, kas pavisam atšķiras no parastās. Tas, visticamāk, attieksies arī uz ielāpiem, kas nav noklusējuma rūpnīcas ielāpi, piemēram, tie, kas izveidoti, izmantojot Novation Components sintētisko redaktoru.

Līdz šim labākais veids, kā izprast katras makro vadīklas ietekmi, ir ielādēt dažus dažādus ielāpus un klausīšanās laikā eksperimentēt ar vadīklām. Jūs atklāsit, ka ar noteiktiem ielāpiem, pagriežot dažas makro vadīklas, būs dzirdami atšķirīgi efekti, ja citas makro vadīklas ir dažādi iestatījumi. Mēģiniet pārvietot vadības ierīču pārus kopā, lai izveidotu neparastu un interesantu skaņu variācijas. Tomēr jāuzsver, ka Makro ietekme mainīsies līdz lielākai vai mazāka pakāpe ar dažādiem ielāpiem un ka eksperimentēšanu nevar aizstāt!
Varat izmantot makro, kamēr tiek atskaņots modelis, lai mainītu sintezēšanas skaņas reāllaikā. Ja ierakstīšanas režīms ir aktīvs, gaismas diodes mainās uz sarkanu, tiklīdz tiek pagriezta poga, un parametru izmaiņas tagad tiks ierakstītas projektā. Plašāku informāciju skatiet 37. lpp.

Makro var mainīt arī ar jebkāda veida ārēju MIDI kontrolieri. Circuit Tracks MIDI I/O konfigurācija būs jāiestata, lai saņemtu MIDI vadības maiņas (CC) datus — tas ir noklusējuma iestatījums, taču pilnu informāciju skatiet 104. lpp. Makro parametru variācijas, kuru izcelsme ir ārējā MIDI kontrolleri var ierakstīt Circuit Tracks tieši tādā pašā veidā kā fizisko pogu

iepriekš aprakstītās kustības.

Sintētiskā modeļa ierakstīšana reāllaikā

Lai ierakstītu sintezatoru reāllaikā, iespējams, vispirms vēlēsities ierakstīt bungu celiņu. Bungas paraugi ir detalizēti apskatīti vēlākā nodaļā, bet vienkāršs sākumpunkts ritma "gultai" ir izvēlēties Drum 1, izvēlēties basa bungas paraugu no komplekta 1. vai 2. parauga slotiem un nospiediet Pads 1, 5, 9 un 13. Pēc tam, kad nospiežat papildu Spēlējiet, jūs dzirdēsiet vienkāršu 4/4 basa bungas. Jūs varat pievienot dažus perkusijas - snare sitieni uz vai no kick bungas sitiena vai kādu 1/8 vai 1/16 hi-hat, ja vēlaties -

atlasot vienu vai vairākus citus bungu celiņus, ievadot dažus hitus shēmā.

Ja vēlaties, varat iespējot klikšķu celiņu, lai saņemtu norādījumus: turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet Clear. Atkārtojiet, lai atceltu. Sīkāka informācija 88. lpp.

Ievadiet piezīmju skatu 1. vai 2. sintezatoram (nospiediet Note un pēc tam Synth 1 vai Synth 2 , ja vēl nav atlasīts) un palaidiet modeli. Ja vēlaties, lai jūsu sintezatora notis būtu vairāk nekā četras oktāvas, nevis divas (vai divas, nevis viena, ja esat atlasījis krāsu skalu), tā vietā atlasiet Izvērstais notis. (Shift + piezīme). Jūs varat "pārklausīt" sintezatora notis, vienkārši atskaņojot tās pret klikšķu celiņu un/ vai citus savus ierakstus dažas reizes, līdz esat laimīgs — tie netiks ierakstīti, kamēr nenospiedīsiet pogu G Ierakstīt . Kad esat gatavs tos saglabāt shēmā, nospiediet Ierakstīt un turpiniet atskaņošanu; pēc shēmas pabeigšanas notis tiks atskaņotas atkārtoti. Circuit Tracks sintēzes dzinēji ir "sešu piezīmju polifonisks" — tas ir, jūs varat piešķirt līdz sešām notīm jebkuram raksta posmam, ja esat ielāps izvēlētais ir atbilstoši polifonisks.

Kamēr atrodaties ierakstīšanas režīmā, soļa kursors (parasti balts) mainās uz sarkanu, virzoties pa modeli, tādējādi atgādinot, ka tagad grasāties mainīt rakstu.

Kad esat atskaņojis vajadzīgās notis, vēlreiz nospiediet Ierakstīt , lai pārtrauktu ierakstīšanu. Varat arī dzēst vai pievienot atzīmē "manuāli" — tas ir, kamēr modelis nedarbojas. Ja strādājat ātrā tempā, tas bieži notiek vieglāk. Šī tēma ir detalizēti apskatīta lietotāja rokasgrāmatas sadaļā "Soļu rediģēšana" (39. lpp.).



Pogai G ierakstīšana ir divējāda mirkļa/fiksēšanas darbība, kas pieejama vairākām citām pogām. Ja turēsiet pogu nospiestu ilgāk par pussekundi, Circuit Tracks tiks izslēgts no ierakstīšanas režīma, tiklīdz to atlaidīsit. Tas nozīmē, ka jūs varat ļoti viegli ievadīt un izspiest ierakstu ar vienu darbību.



Tā kā parasti ierakstīšanas laikā jūs izlemjat, kurā oktāvā atskaņosit, divas oktāvas pogas 15 neietekmē nošu augstumu, kad atkārtojat shēmu. Ja pēc ierakstīšanas vēlaties mainīt raksta oktāvu, turiet nospiestu taustiņu Shift un pēc tam nospiediet oktāvas pogu.

Tāpat kā ar visām izmaiņām, oktāvas pārvietošana šādā veidā nemaina saglabāto projektu, kamēr tas nav saglabāts manuāli.

Abus skalas skata parametrus — Scale un Root Note — var mainīt arī atskaņošanas laikā, tādēļ, ja jums patīk raksts, bet tas ir nepareizā taustiņā, lai tas atbilstu citam mūzikas elementam, varat vienkārši nospiest Scales un atlasīt citu. saknes nots. Atlasītā skala un saknes nots attiecas uz abiem sintezatora celiņiem, kā arī abiem MIDI celiņiem.

Atskaņojot vienu un to pašu noti dažādās oktāvās vienā un tajā pašā solī, skaņai var pievienot lielu dziļumu un raksturu. Circuit Tracks sešu nošu polifonija ļauj atskaņot jebkuras sešas notis no katra sintezatora, un tās to nedara. visiem jābūt vienā oktāvā.

Kad esat ierakstījis vienkāršu modeli, varat arī eksperimentēt ar dažādiem ielāpiem. Ievadiet Patch View , kamēr modelis tiek atskaņots (skatiet 34. lpp.) un izvēlieties dažus dažādus ielāpus; jūs dzirdēsit to efektu, tiklīdz tiks aktivizēta nākamā nots. Ja to darot, turēsiet nospiestu taustiņu Shift , jūs nedzirdēsit zemā saknes nots, kas tiek izmantota, lai klausītos ielāpus.

Ierakstīšanas pogas kustības

Jūs varat pielāgot sintezatora skaņas reāllaikā, izmantojot jebkuru no astoņām makro vadīklām 3. Circuit Tracks ir aprīkots ar automatizāciju, kas nozīmē, ka varat pievienot šo uzlabojumu efektu ierakstītajam rakstam, pārejot ierakstīšanas režīmā (nospiežot G Record 13), vienlaikus pārvietojot pogas.

Ieejot ierakstīšanas režīmā, gaismas diodes zem makro vadības ierīcēm sākotnēji saglabā tādu krāsu un spilgtumu, kāda tiem bija iepriekš, bet, tiklīdz veicat regulēšanu, gaismas diode kļūst sarkana, lai apstiprinātu. ka jūs tagad ierakstāt pogas kustību. Lai pogas kustības tiktu atskaņotas atkārtoti, pirms secības cilpām ir jāiziet no ierakstīšanas režīma, pretējā gadījumā Circuit Tracks pārrakstīs tikko ierakstītās automatizācijas kustības ar tām, kas atbilst jaunajai kloķa pozīcijai. Ja jūs to izdarīsit, jūs dzirdēsit makro vadīklas atkārtošanas efektu, kad secība apgriežas nākamajā kārtā, raksta punktā, kur pagriezāties kontrole.

Varat arī ierakstīt makro vadības izmaiņas, kad secība netiek atskaņota; piezīmju skatā nospiediet G Ierakstīt, atlasiet soli, kurā jāveic izmaiņas, nospiežot un turot solim atbilstošo taustiņu; šajā solī tiks atskaņota sintezatora nots(-es). Pēc tam pielāgojiet makro vadību(-es) pēc vajadzības; jaunā(s) vērtība(-as) tiks ierakstīta(-as) automatizācijas datos; vēlreiz nospiediet Ierakstīt , lai izietu no ierakstīšanas režīma. Kad secība darbojas, jūs dzirdēsiet makro pogas kustību efektu šajā solī. Tādā pašā veidā varat arī rediģēt makro vadīklu automatizāciju noteiktām darbībām šādā veidā, kamēr sekvencētājs atskaņo. Ja ir iespējots ierakstīšanas režīms, vienkārši turiet

lejup pa pakāpiena paliktni un pagrieziet makro vadību.

Varat dzēst visus makro automatizācijas datus, kurus nevēlaties paturēt, turot nospiestu taustiņu Clear un pārvietojot attiecīgo pogu vismaz par 20% no tās griešanās — gaismas diode zem pogas kļūs sarkana, lai apstiprinātu. Taču ņemiet vērā, ka tādējādi tiks notīrīti šī makro automatizācijas dati visam modelim, ne tikai sekvencēra pašreizējais solis.

Nekvantēts ieraksts

Ierakstot sintezatora notis reāllaikā, kā aprakstīts iepriekš, Circuit Tracks "kvantizēs" jūsu laiku un piešķirs atskaņotās notis tuvākajam solim. Seši "smalkāki" intervāli jeb "mikro soļi" – collas starp blakus esošās shēmas soļiem var padarīt pieejamus tiešraides ierakstīšanas režīmā, atspējojot kvantificēto ierakstīšanu.

Kvantizētā ierakstīšana tiek atspējota, turot nospiestu Shift un nospiežot taustiņu G Record (ņemiet vērā, ka pogai ir arī apzīmējums Rec Quantise). Tagad jūsu piezīmes tiks saskaņotas ar laiku līdz tuvākajam mikrosolim. Jūs vienmēr varat pārbaudīt, vai ir iespējots kvantitatīvs ieraksts, nospiežot Shift: ja pogu Ierakstīt iedegas zaļā krāsā, ir iespējota kvantēšana; ja tas ir sarkans, ieraksts netiks kvantificēts.

Varat arī pielāgot sintezatora notis mikrosoļu intervāliem pēc to ierakstīšanas. Tas ir apspriests sadaļā "Soļu rediģēšana" 39. lpp.

Ierakstīšana no ārējā kontrollera

Varat arī izveidot sintezēšanas modeli sadaļā Circuit Tracks, nosūtot tai MIDI notu datus no ārējā kontrollera. Tas dod jums iespēju atskaņot Circuit Tracks sintezatora ielāpus no standarta mūzikas tastatūra. Noklusētie iestatījumi ir: MIDI piezīmju datu saņemšana ir IESLĒGTA; Synth 1 izmanto MIDI kanālu 1 un Synth 2 izmanto MIDI kanālu 2. Šos iestatījumus var mainīt iestatīšanas skatā, pilnu informāciju skatiet 104. informācija par to, kā Circuit Tracks sūta un saņem MIDI datus kopumā.

Ņemiet vērā, ka atlasītā skala un saknes nots joprojām ir spēkā, kad Circuit Tracks saņem MIDI notu datus.



Ja notis, kas neatrodas pašlaik atlasītajā skalā, tiek atskaņota ārējā kontrollerī, Circuit Tracks tiks "nofiksēts" līdz tuvākajai noti pašreizējā mērogā. No tā izrietošās iespējamās "nepareizās piezīmes" var izvairīties, atlasot Hromatiskā skala: tas

pārliecinieties, ka visas parastās tastatūras piezīmes būs pieejamas.

Soli rediģēšana

Pakāpju rediģēšanas darbības programmā Circuit Tracks var veikt, izmantojot modeli (ti, atskaņošanas režīmā). režīmā) vai nedarbojas (ti, apturēšanas režīmā).

Visas tālāk minētās detaļas vienādi un neatkarīgi attiecas uz 1. un 2. sintezatoru; izmantojiet sintezatoru 1 vai Synth 2 pogas, lai redzētu abu celiņu individuālo ieguldījumu kopējā modelī.

Piezīmju skatā (piezīme — nevis izvērstajā piezīmju skatā) divas augšējās režģa spilventiņu rindas ir 16 pakāpju raksts. displejs un divas apakšējās rindas veido sintezatora tastatūru. Kad tiek atskaņots raksts, jūs varat redzēt, ka baltais spilventiņš pārvietojas pa 16 soļiem. Ja solim ir notis, tastatūras tastatūra, kas atbilst atskaņotajai notij, tiek izgaismota baltā krāsā, kamēr nots skan (bet skatiet tālāk attiecībā uz oktāvām).

Apturēšanas režīmā varat klausīties katram solim piešķirtās piezīmes un manuāli mainīt modeli. Atskaņošanas režīmā ar katru darbību saistītās notis dzirdēsit tikai tad, kad secība sasniegs attiecīgo darbību.

(Bet, ja miksera skatā izslēdzat skaņu sintezatora celiņam, kamēr tiek atskaņota secība, varat nospiest jebkuru no izgaismotajiem raksta soļu taustiņiem, lai dzirdētu solim piešķirto(-s) noti(-es).

Pakāpienu spilventiņi, ar kuriem ir saistītas piezīmes, tiks izgaismoti spilgti zilā krāsā. Viena soļa spilventiņš mirgos baltā/zilā krāsā: tas parāda, kur raksts bija sasniedzis, kad tas tika apturēts. Tas ir parādīts pirmajā diagrammā zemāk. Tomēr ņemiet vērā, ka, vēlreiz nospiežot Atskaņot , shēma tiks atsākta no 1. darbības: tomēr to var ignorēt, turot no**spiestus piezīt titu sistiftu Aiesklaijkuts** šajā gadījumā modelis turpināsies no soļa, kurā tas tika apturēts.





Ja tiek nospiests un turēts spilgti zils soļu taustiņš (ti, tāds, kas atbilst sintezatora notij), tas izgaismojas sarkanā krāsā, atskanēs šī soļa nots(-es), un tastatūras notis(-es) arī izgaismosies sarkanā krāsā (tas ir divi spilventiņi, ja tā ir augstākā nots apakšējā oktāvā vai otrādi). Tas ir parādīts otrajā diagrammā

virs. Spilventiņi paliek sarkani un nots(-es) skan(-es) tik ilgi, kamēr tiek turēts nospiests soļu spilventiņš.

Ja nospiežat spilgti izgaismotu soļu taustiņu, bet neviens tastatūras tastatūra nedeg sarkanā krāsā, tas nozīmē, ka dzirdamā nots — tā, kas ierakstīta šim solim — atrodas citā oktāvā. Izmantojiet oktāvas pogas 15, lai atrastu kur ir nots: tastatūras tastatūra (vai spilventiņi) iedegsies sarkanā krāsā, kad nospiedīsit pareizo oktāvu.

Piezīmju dzēšana

Lai dzēstu piezīmi no soļa, nospiediet soļa taustiņu (deg sarkanā krāsā) un pēc tam nospiediet nevēlamo tastatūras taustiņu (arī deg sarkanā krāsā). Tastatūras tastatūra atsāks citu (neatskaņoto) nošu sākotnējo krāsu.

Piezīmju ievietošana

Varat pievienot sintezatora noti solim, turot nospiestu soļa taustiņu un nospiežot vajadzīgo noti. Ņemiet vērā, ka ierakstīšanas režīms nav jāiespējo. Tagad, izpildot modeli, jūs atklāsit, ka piezīme ir pievienota. Ja vēlaties, vienai darbībai varat pievienot vairākas piezīmes.

Notīrīt un dublēt

Tīrīšanas soļi

Varat dzēst visas piešķirtās sintezētās notis vienā solī, izmantojot pogu Notīrīt 17. Tam ir priekšrocība, ka jums nav jāmeklē vairākas oktāvas, lai atrastu visas solim piešķirtās notis.

Nospiediet un turiet Notīrīt; poga ir spilgti sarkana, lai apstiprinātu Clear Mode. Tagad nospiediet soļu paliktni; tas kļūs sarkans, un visas piezīmes šajā solī pašlaik atlasītajam sintezatora celiņam tiks dzēstas. Pakāpju spilventiņš būs Kad tas ir izdarīts, atgriezieties pie tā vājā "nepiešķirtā" apgaismojuma. Atlaidiet **pogu** Notīrīt .

Pogai Notīrīt ir papildu funkcija gan modeļu skatā (sk. 85. lpp.), gan projektos Skatīt; (sk. 96. lpp.). Ņemiet vērā arī to, ka modeļa iestatījumu skatā nevar notīrīt darbības .

Dublēšanas soļi

Poga Dublēt 18 veic " kopēšanas un ielīmēšanas" darbības soļos.

Izmantojiet dublikātu , lai kopētu visas soļa sintezētās notis kopā ar to dažādajiem atribūtiem uz citu modeļa darbību.

Lai kopētu sintezatoru no vienas darbības uz otru, nospiediet un turiet Duplicate: tas ir spilgti zaļš. Modeļa displejā nospiediet pogu, kas atbilst kopējamajam solim ("avota" darbība); tas iekrāsosies zaļā krāsā un tai piešķirtā(s) notis(es) kļūs sarkanas (ja tās atrodas pašlaik izvēlētajā oktāvā).

Tagad nospiediet taustiņu, kas atbilst darbībai, uz kuru ir jākopē dati (darbības "galamērķis"); tas radīs vienu sarkanu mirkšķināšanu. Visa piezīmes informācija avota darbībā tagad tiks dublēta galamērķī. Jebkāda galamērķa darbībā esošā piezīmes informācija tiks pārrakstīta. Ja vēlaties kopēt piezīmju datus vairākās darbībās, varat turpināt turēt nospiestu **pogu** Dublēt un vienkārši atkārtot operācijas daļu "ielīmēt" pārējām darbībām.

Ātrums, vārti un varbūtība

Katram modeļa posmam ir trīs papildu parametri, kurus varat pielāgot. Tie ir Velocity (Velocity), kas nosaka, kā nots skaļums ir saistīts ar to, cik spēcīgi tiek sists; Vārti, kas nosaka nots ilgumu; un varbūtība, kas nosaka, cik liela ir iespējamība, ka darbība tiks aktivizēta.

Pēc noklusējuma šo trīs parametru vērtības attieksies uz katru šim solim piešķirto noti, lai gan ir iespējams arī piešķirt dažādas ātruma vērtības dažādām notīm vienā un tajā pašā solī (sk. Ātrums 45. lpp).

Tā kā ātruma, vārtu un varbūtības vērtības tiek piešķirtas solim, nevis piezīmēm solī, tās tiks saglabātas, ja solī mainīsit piezīmi, ja vispirms pievienosit jauno piezīmi un pēc tam izdzēsīsit nevēlamo piezīmi. Tādā veidā jaunajā piezīmē tiek pieņemtas iepriekšējās notis Ātruma, Vārtu un Varbūtības parametru vērtības.

Ņemiet vērā arī to, ka ātruma, vārtu un varbūtības vērtības vienam un tam pašam modelim var iestatīt neatkarīgi soli uz katra sintezatora.

Ātrums

Lielākajā daļā sintezatoru parametrs Velocity nosaka attiecību starp kustības ātrumu un nots skaļumu. Liela Velocity vērtība nozīmē, ka nots būs skaļš; zema vērtība nozīmē, ka nots skaļums būs mazāks. Ātruma vērtības tiek saglabātas katram solim kopā ar nošu datiem, vai nu atskaņojot sintezatora taustiņus, vai arī piešķirot piezīmes soļiem manuāli (ti, apturēšanas režīmā).

Pēc tam varat mainīt katra soļa parametru Velocity. Circuit Tracks ļauj solim piešķirt vienu no 16 ātruma vērtībām pēc modeļa izveides. Tas tiek darīts Velocity View, kas tiek atlasīts, nospiežot Velocity 6. Ņemiet vērā, ka pogas teksts tagad parāda celiņa krāsu.



Ātruma skatā divas augšējās režģa rindas attēlo modeļa soļus. Parādītajā piemērā iepriekš, 4., 14. un 16. darbība ir spilgti izgaismota, norādot, ka ar šīm darbībām ir saistītas piezīmes. Viens spilventiņš Pattern step displejā mirgos baltā/zilā krāsā: šis ir solis, kura ātruma vērtība tiek parādīta.

Divas apakšējās režģa rindas veido 16 spilventiņu "fader"; "Smiltis" izgaismoto spilventiņu skaits ir Velocity vērtība atlasītajam solim. Parādītajā piemērā parādītā ātruma vērtība ir 11 (ekvivalents faktiskajai ātruma vērtībai 88 skatiet 44. lpp.): pārējā ātruma vērtības displeja daļa nav izgaismota.

Ja ierakstāt reāllaikā, ti, kamēr sekvencētājs darbojas un ieraksta, ātruma vērtība iekšēji tiek iestatīta ar 7 bitu precizitāti: vērtība no 0 līdz 127. Tomēr Velocity View var parādīt Velocity vērtību tikai ar izšķirtspēju 16 pakāpieni pa 8 vērtību soļiem katrā (jo ir pieejami tikai 16 spilventiņi). Tas nozīmē, ka jūs, visticamāk, redzēsit displeja "pēdējo" paliktni, kas ir izgaismots ar mazāku spilgtumu.

Piemēram, ja Velocity vērtība ir 100, jūs redzēsit 1. līdz 12. spilventiņu pilnībā izgaismotus un 13. spilventiņu vāji apgaismotus, jo vērtība 100 atrodas pa vidu starp diviem astoņu reizinātājiem.

Apgaismoto paliktņu skaits Ātruma vērtība		Apgaismoto paliktņu skaits Ātruma vērtība	
1	8	9	72
2	16	10	80
3	24	11	88
4	32	12	96
5	40	13	104
6	48	14	112
7	56	15	120
8	64	16	127

Tālāk esošajā tabulā parādīta attiecība starp faktiskajām ātruma vērtībām un spilventiņa displeju:

Ātruma vērtību var mainīt, ātruma vērtības displejā nospiežot taustiņu, kas atbilst Ātruma vērtība. Ja vēlaties, lai piezīmes(-es) 4. darbībā iepriekš minētajā piemērā būtu Velocity vērtība 48 88 vietā jūs nospiestu 6. 3. rindā; Pēc tam spilventiņi no 1 līdz 6 izgaismos smiltis.

Varat arī izmantot Velocity View , lai mainītu ātruma vērtības, kamēr tiek atskaņots raksts. Šajā gadījumā jūs nepieciešams nospiest un turēt soļa taustiņu, lai mainītu tā ātruma vērtību; to var izdarīt jebkurā modeļa punktā. Noturētais pakāpiena spilventiņš izgaismosies sarkanā krāsā, un divas apakšējās rindas "iesaldēs" līdz parādīt atlasītā soļa ātruma vērtību. Nospiediet Velocity taustiņu, kas atbilst jaunajai vērtībai nepieciešams. Modelis turpina atskaņot, tāpēc varat eksperimentēt ar dažādām ātruma vērtībām reāli laiku un dzirdēt atškirības.

Fiksēts ātrums

Dažreiz jūs varat atspējot Velocity; tad notis, kas ietver jūsu sintezatoru secību, būs viņiem ir "mehāniskāka" sajūta neatkarīgi no tā, cik smagi jūs faktiski sitat pret paliktņiem. Circuit Tracks ir Fixed Velocity funkcija, kas iestata Velocity vērtību 96.

Fiksētā ātruma režīmu var ieslēgt un izslēgt, nospiežot Velocity, vienlaikus turot nospiestu taustiņu Shift. Fiksēto ātrumu apstiprina poga Velocity, kas iedegas zaļā krāsā, kamēr Shift ir nospiests; maināmā ātruma režīmā tas iedegas sarkanā krāsā, kamēr Shift ir nospiests.

Ja ir atlasīts Fixed Velocity, jūs atklāsit, ka visām atskaņotajām sintezatora notīm Velocity vērtība ir 96 (12 iedegti spilventiņi).

Ņemiet vērā, ka Velocity iestatīšana uz Fixed nemaina nevienas iepriekš ierakstītās notis Velocity vērtības.

Ātrums uz noti

Ir arī iespējams, ka sintezatora notīm vienā un tajā pašā solī ir dažādas ātruma vērtības, ja tiek nodrošināta shēma Dziesmas nav fiksēta ātruma režīmā. Kad notis tiek ievietotas manuāli, ātruma vērtība, kas katrai piezīme ir atzīmēta ar tiks saglabāta solī. Piemēram, ja uzsit sintezatora noti ar lielu ātrumu, notis ātruma vērtība tiks saglabāta; ja tad — ar atlasītu to pašu darbību — jūs nospiežat citu piezīme, izmantojot mazu ātrumu, šīs notis ātruma vērtība tiek saglabāta neatkarīgi no pirmās.

Ātruma vērtību vienai no notīm var mainīt, vienkārši izdzēšot šo noti no soļa un vēlreiz nospiežot noti ar vēlamo ātrumu.

Ātruma vērtību diapazonu, kas atrodas vienā solī, var redzēt ātruma skatā. Spilgti apgaismotie spilventiņi attēlo zemāko ātruma vērtību solī, bet vāji apgaismotie spilventiņi attēlo lielāko ātrumu

vērtība solī. Tālāk sniegtajā piemērā ir parādīts, ka 12. darbībai piešķirtajām piezīmēm ir piemērojamas ātruma vērtību diapazons no 56 (spilgti izgaismoti 7 taustiņi) līdz 104 (vāji apgaismoti 8. līdz 13. taustiņi):



Vārti

Vārti būtībā ir piezīmes ilgums solī, soļu vienībās. Vārtu parametrs nav tikai veselu skaitļu vērtībām, ir atļautas arī daļskaitļu vērtības: tai var būt jebkura vērtība no vienas sestdaļas līdz 16, soli pa vienai sestajai daļai, kopā sniedzot 96 iespējamās vērtības. Numurs apzīmē laiku — kā soļu skaitu —, par kuru skanēs piezīmes pie soļa.

Vārtu vērtības tiek piešķirtas katrai notij, kad jūs atskaņojat sintezatoru; Circuit Tracks kvantificē tos uz tuvākā no 96 iespējamajām vērtībām. Īss dūriens pie spilventiņa radīs zemu vārtu vērtību; ja ilgāk turat spilventiņu nospiestu, vārtu vērtība būs lielāka. Vārtu vērtība 16 nozīmē, ka piezīmes šajā solī skanēs nepārtraukti visu 16 pakāpju shēmu.

Circuit Tracks ļauj mainīt soļa Gate vērtību pēc modeļa izveides. Tas tiek darīts Gate View, kas tiek atlasīts, nospiežot Gate 6



Vārtu skatā divas augšējās režģa rindas attēlo modeļa soļus. Iepriekš parādītajā 16 soļu piemērā 1. un 4. darbība ir spilgti izgaismota, norādot, ka ar šīm darbībām ir saistītas piezīmes. Viens spilventiņš raksta soļu displejā mirgos baltā/zilā krāsā: šis ir solis, kura vārti tiek rādīti.

Divas apakšējās rindas parāda Vārtu vērtību atlasītajam solim līdzīgi kā Velocity: in Gate Skatiet, apgaismoto spilventiņu skaits ir piezīmes ilgums raksta soļu vienībās. Iekš Iepriekš parādītajā piemērā Vārtu vērtība ir 2: pārējā vārtu vērtības displeja daļa nav izgaismota. Vārtu vērtību var mainīt, Vārtu vērtības displejā nospiežot taustiņu, kas atbilst Vārtu vērtībai; tas ir, raksta soļu skaits, pēc kura jāatskaņo piezīme pie soļa. Ja vēlaties, lai piezīme 1. darbībā iepriekš minētajā piemērā skanētu četras, nevis divas darbības, nospiediet taustiņu 4; 1. līdz 4. spilventiņi pēc tam izgaismo smiltis (bezbaltas). Šādā veidā varat vai nu pagarināt, vai saīsināt piezīmi.

Fractional Gate vērtības tiek piešķirtas, vēl vairāk reižu nospiežot Gate vērtību displeja apgaismoto taustiņu ar lielāko numuru: tas vienmēr saīsinās vārtu laiku. Katra papildu nospiešana samazina vārtu laiku par vienu sesto daļu no soļa, un apgaismojums pakāpeniski samazinās katrā nospiešanas reizē.

Tādējādi, ja 1. darbībai bija nepieciešams vārtu ilgums 3,5, iepriekš minētais piemērs izskatītos šādi:



Pēc piektās taustiņa nospiešanas reizē vārti atgriežas pie iepriekšējās integrālās vērtības sestajā taustiņā, un spilventiņš atsāk savu sākotnējo pilno spilgtumu.

Varat arī izmantot Vārtu skatu , lai mainītu vārtu vērtības, kamēr tiek atskaņots modelis. Šajā gadījumā jums ir nepieciešams nospiediet un turiet soļa taustiņu, lai mainītu tā Gate vērtību; to var izdarīt jebkurā modeļa punktā. Noturētais soļa spilventiņš izgaismosies sarkanā krāsā, un Vārtu vērtības displejs "iesaldēs", lai parādītu vārtus

atlasītā soļa vērtība. Nospiediet spilventiņu, kas atbilst jaunajai vajadzīgajai vērtībai. Modelis turpina atskaņot, lai jūs varētu eksperimentēt ar dažādām vārtu vērtībām reāllaikā.

Modeļa soļiem bez piezīmēm ir nulle Vārtu vērtība; visas Gate View šādām soļiem Gate spilventiņi netiks izgaismoti. Jūs nevarat rediģēt soļa vārtu vērtību, ja šim solim nav piešķirtas piezīmes.

Varbūtība

Izmantojot Circuit Tracks varbūtības funkciju, modelī varat ieviest nejaušas variācijas pakāpi. Varbūtība būtībā ir papildu soļa parametrs, kas nosaka, vai soļa piezīmes ir vai nav tiks atskaņots katras raksta piespēles laikā.

Visām darbībām sākotnēji tiek piešķirta varbūtības vērtība 100%, kas nozīmē, ka visas piezīmes vienmēr būs atskaņots, ja vien to varbūtības vērtība nav samazināta: tas tiek darīts, izmantojot varbūtības skatu.

Varbūtības skats ir pogas Pattern Settings 7 sekundārais skats . Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot Pattern Settings, vai nospiediet Pattern Settings otrreiz, ja tas jau ir modeļa iestatījumu skatā lai pārslēgtu skatu. Modeļa displejā atlasiet darbību, kurai vēlaties mainīt piezīmju iespējamību šajā solī. 17.–24. spilventiņi veido "varbūtības mērītāju": sākotnēji tiks izmantoti visi astoņi spilventiņi izgaismots, ar krāsu padziļināšanu no 17 līdz 24.



Ir astoņas iespējamās varbūtības vērtības, kas nosaka iespējamību, ka izvēlētā soļa notis tiks atskaņotas jebkurā laikā, kas iziet cauri modelim. Apgaismoto spilventiņu skaits norāda varbūtības vērtību: rindas augstākie spilventiņi būs tumši. Iespējamās varbūtības vērtības ir:

Apgaismoti paliktņi	Varbūtība	Apgaismoti paliktņi	Varbūtība
1-8	100%	1-4	50%
1-7	87,5%	1:3	37,5%
1-6	75%	1:2	25%
1-5	62,5%	tikai 1	12,5%

Lai apturēšanas režīmā solim piešķirtu varbūtību, nospiediet un atlaidiet tā soļa taustiņu, kuru vēlaties rediģēt, un nospiediet taustiņu 3. rindā, kas atbilst varbūtības vērtībai. Lai solim piešķirtu varbūtību, atrodoties atskaņošanas režīmā, jums ir jātur soļa spilventiņš, kamēr iestatāt varbūtību. Visām solim piešķirtajām notīm būs kolektīva iespēja tikt izspēlētām saskaņā ar iepriekš norādītajiem procentiem. Tas nozīmē, ka tiks atskaņotas visas soļa notis, vai arī neviena no tām netiks atskaņota.

- 100% varbūtība nozīmē, ka soļa notis vienmēr tiks atskaņotas.
- Varbūtība 50% nozīmē, ka vidēji soļa notis tiks atskaņotas pusē no modeļiem.
- Varbūtība 25% nozīmē, ka vidēji soļa notis tiks atskaņotas ceturtdaļā modeļiem.

Notīrot darbības, modeļus un projektus, visas varbūtības tiks atiestatītas uz 100%. Jauna tiešraides ieraksts soļa piezīme arī atiestatīs iespējamību šajā solī uz 100%.

Mikropakāpju rediģēšana

Jūs neaprobežojaties ar to, ka jūsu sintezatora notis tiek atskaņotas tikai precīzi tajā shēmas darbībā, kurai tās ir piešķirtas. Varat noņemt mūziku no režģa, aizkavējot atsevišķas notis vienā solī par vienu līdz piecām atzīmēm, kur ķeksītis ir soļa sestā daļa. Tas ļauj izveidot sarežģītākus ritmus, kas citādi nebūtu iespējami, piemēram, trīskāršus ritmus.

Micro Step View ir vārtu pogas 6 sekundārais skats . Atveriet, turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Vārti vai nospiediet Gate otrreiz, ja jau ir atvērts vārtu skats , lai pārslēgtu skatu. Mikropakāpju skatā atlasiet soli, lai skatītu piezīmes(-šu) atrašanās vietu uz soļa: trešās režģa rindas pirmajos sešos spilventiņi tiks parādīti. Pēc noklusējuma, neatkarīgi no tā, vai nots tika ievadīts apturēšanas režīmā vai tiešraides ierakstā (ar iespējotu Rec Quantise), tiks izgaismots pirmais bloks. Tas nozīmē, ka nots(-ēm) sākotnējā aizkave ir nulle, un tā būs tiks dzirdēts tieši uz pakāpiena.



Ceturtajā režģa rindā tiks rādīts viens vai vairāki spilventiņi trases krāsā. Tie ļauj jums izvēlēties, kuras soļa piezīme ir mainīt aizkavi: ja ir piešķirta tikai viena nots, tiks izgaismots tikai viens bloks. Vairākas piezīmes tiek parādītas no kreisās uz labo pusi tādā secībā, kādā tās tika piešķirtas, kas nozīmē, ka pirmā piezīme, kas tika piešķirta solim, ir galējais kreisais bloks, nākamā tiks piešķirta tam pareizi, un tā tālāk. Vienam solim var būt līdz 6 piezīmēm. Šeit atlasot piezīmi noklausieties to, lai jūs varētu būt pārliecināts, kuru noti pielāgojat. Atlasītā nots tiks spilgti izgaismota, kamēr pārējie būs blāvi.

Kad notis ir atlasīts, izmantojiet sintezatora mikrosoļu spilventiņus, lai iestatītu mikrosoli, kurā notis tiks aktivizēts. Izvēlētā Micro pakāpiena paliktnis tiks izgaismots spilgti, bet pārējie mikro soļa paliktņi būs blāvi. Katra nots var tikt aktivizēta tikai vienu reizi solī, ja vien vienas notis nav reāllaikā ierakstīts vienā solī.



Var atlasīt vairākas notis, vienlaikus nospiežot to spilventiņi vai turot nospiestu vienu taustiņu un pieskaroties citiem. Visas solim piešķirtās piezīmes pēc noklusējuma tiek atlasītas pirms manuālas piezīmes tiek veikta atlase.

Ja ir atlasītas vairākas piezīmes, tiek parādīti visi mikrosoļi, kuros tiek aktivizētas atlasītās notis. Tas ir parādīts zemāk esošajā vārtu skata attēlā — ir atlasītas četras notis, no kurām dažas tiek aktivizētas 1. mikrosolī, bet citas — 4. mikrosolī. Pēc tam var atlasīt katru atsevišķu piezīmi, lai noteiktu, kurā mikrosolī tā tiek aktivizēta.



Pārbaudot darbību, kurā ir piezīmes ar dažādiem mikrosoļiem, piezīmju atskaņošana tiks sadalīta atbilstoši to mikrosoļu aizkavei. Tas ļauj atskaņot "strimdētus" akordus. Solis tiks atskaņots pašreizējā raksta tempā — tā pazemināšana var palīdzēt sadzirdēt katru noti

individuāli.

Sasietas / Drone Notes

Ir iespējams sasiet notis, lai izveidotu drone notis un garus ambient spilventiņus. Katram solim var būt pārslēgšanas iestatījums. Šai funkcijai var piekļūt, izmantojot Gate View. Vārtu skatā, atlasiet soli, kurā ir piezīme, kuru vēlaties pārsūtīt.

Atlasiet Micro Step View (skatiet iepriekšējo sadaļu), un jūs redzēsit sekojošo:



Tagad šim solim varat ieslēgt/izslēgt sasaistes uz priekšu iestatījumu, nospiežot taustiņu 24, kā parādīts iepriekš. Lai piesaistītā zīmīte darbotos, ir jāiestata vārtu garums tā, lai zīmīte beidzas tieši pirms tiek atskaņota nākamā nots vai pārklājas ar to.

Šajā piemērā piezīme, kas jāsaista, ir pirmajā solī, tāpēc, iestatot vārtu garumu uz 16 soļiem, tas beigsies tieši pirms nākamā raksta aktivizēšanas:



Ja šis raksts ir vienīgais, kas ir atlasīts atskaņošanai modeļu skatā, notis tiks atskaņots uz nenoteiktu laiku. Varat arī izveidot jaunu tāda paša augstuma noti nākamā raksta sākumā spēlējiet raksta ķēdē, un abas notis tiks sasietas kopā.

Piezīmju skatā saistītās piezīmes tiek rādītas oranžā krāsā, ja tiek turētas nospiestas darbības, nevis parastais sarkans. Ja piezīmes tiek pievienotas solim, kuram jau ir piešķirta piesaistītā piezīme, tās nepārmantos pārsūtīšanas iestatījumu un tiks parādītas sarkanā krāsā. Tas nodrošina pārdublēšanu uz soļa ar sasietu noti neizraisa vairākas saites.

Ir arī tā, ka tikko pievienotajām piezīmēm būs savi vārtu garumi, kas var būt dažādi līdz jebkuru jau esošo piezīmju garumam.

Ja vēlaties kaklasaitei pievienot jaunu piezīmi, vienkārši izmantojiet Gate View , lai atlasītu soli un pagrieztu piesiešanas uz priekšu iestatīšana un atkal ieslēgšana, lai piemērotu sasaistes uz priekšu iestatījumu visām soļa notīm tāpat kā tad, kad rediģējat pakāpiena vārtu garumu, visas piezīmes manto vienu un to pašu jauno vārtu garumu.

Modeļa iestatījumi

Lai gan noklusējuma raksta garums ir 16 vai 32 soļi (skatiet arī "Soļu lapa un 16/32 soļu raksti" 76. lpp.), jebkurā celiņā ir iespējams, ka modelis var būt jebkurš cits soļu skaits, līdz pat maksimāli 32 soļi. Turklāt raksta sākuma un beigu punktus var definēt neatkarīgi, lai jebkura garuma šablona apakšsadaļas varētu tikt atskaņotas pret citiem celiņiem ar dažādu raksta garumu, radot dažus ļoti interesantus efektus. Varat arī izvēlēties raksta atskaņošanas secību un iestatīt celiņa ātrumu attiecībā pret citu celiņu ātrumu.

Visas šīs opcijas ir iestatītas modeļa iestatījumu skatā; nospiediet Pattern Settings , lai atvērtu šo:



Jebkādas trases modeļa izmaiņas, kas veiktas modeļa iestatījumu skatā , var saglabāt projektā

parastajā veidā.

Sākuma un beigu punkti

Modeļa iestatījumu skata augšējās divās rindās ir parādīti pašlaik atlasītā ieraksta raksta soļi. Ja raksta garums vēl nav pielāgots, Pad 16 būs izgaismots smiltis: šis norāda raksta pēdējo soli. Tomēr, ja raksta garums ir 32 soļi, jums būs jānospiež pogu Step Page 8, lai atvērtu 2. lapu, lai redzētu beigu soļa indikāciju. Lai redzētu, kurš solis pašlaik ir modeļa sākuma punkts, nospiediet un turiet taustiņu Shift. Beigu punkta darbība atgriežas zilā krāsā un a dažādi pakāpienu spilventiņi apgaismo smiltis: tas būs 1. spilventiņš, ja raksta garums vēl nav mainīts.

Varat mainīt celiņa beigu punktu un līdz ar to saīsināt raksta garumu, nospiežot citu raksta soli. Jauno beigu punktu norāda smilšu apgaismojums, bet "augstāks" spilventiņi kļūst tumši vai blāvi sarkani, kas norāda, ka notis/trāpījumu dati ir iepriekš piešķirti uz šo soli. Ja atkārtoti atlasīsit sākotnējo beigu punktu, šie dati joprojām būs tur un tiks atskaņoti.



Sākuma punkta maiņa ir tieši tāds pats process, izņemot to, ka , izvēloties jauno sākuma punktu , ir jānospiež Shift :



Ja strādājat ar 32 pakāpju modeļiem, uzmanieties, kurā no divām soļu lapām atrodaties. Pogas Step Page 8 krāsa vienmēr to norāda – zila 1. lapai (1.-16. darbība) un oranža 2. lapai (17.-32. darbība).

Spēles secība

29. līdz 32. bloki raksta iestatījumu skatā ļauj izvēlēties atskaņošanas secību, ko izmantos pašlaik atlasītais modelis. Izvēlētās atskaņošanas secības taustiņš izgaismojas spilgti: noklusējuma atskaņošanas secība ir uz priekšu (ti, parastā), ko norāda 29. taustiņš.



Alternatīvas parastajai spēles secībai uz priekšu ir:

- Reverss (Pad 30). Raksts sāk atskaņot beigu punktā, atskaņo soļus apgrieztā secībā sākuma punktam un atkārtojas.
- Ping-pongs (Pad 31). Raksts tiek atskaņots uz priekšu no sākuma līdz beigām, apgriež atpakaļ uz sākumu punktu, un atkārtojas.
- Nejauši (32. bloks). Raksta soļi tiek atskaņoti nejauši, lai gan joprojām ar soļu intervālu.

Ja atskaņošanas secība tiek mainīta atskaņošanas režīmā, modelis vienmēr pabeidz pašreizējo ciklu, pirms sāk ciklu ar jauno virzienu. Tas attiecas neatkarīgi no pašreizējā modeļa garuma vai soļa lapas atlase.

Modeļa sinhronizācijas ātrums

Modeļa iestatījumu skata trešā rinda nosaka ātrumu, ar kādu celiņš tiek atskaņots attiecībā pret Projekta BPM. Tas faktiski ir BPM reizinātājs/dalītājs.



Izvēlēto sinhronizācijas ātrumu norāda spilgti izgaismots spilventiņš: noklusējuma ātrums ir "x1" (5. paliktnis 3. rindā), kas nozīmē, ka celiņš tiks atskaņots ar iestatīto BPM. Lielāka numura spilventiņa izvēle palielina ātrums, ar kādu atskaņošanas kursors virzās pa modeli attiecībā pret iepriekšējo. Līdzīgi ar zemākiem numuriem esošie spilventiņi samazinās atskaņošanas ātrumu. Pieejamie sinhronizācijas ātrumi ir 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, ar T apzīmē tripletus.

1/16 ir noklusējuma sinhronizācijas ātrums, kur katrs solis atbilst 16. notij. Sinhronizācijas ātruma palielināšana ir lielisks veids, kā palielināt sekvencēra soļu izšķirtspēju uz kopējā atskaņošanas laika rēķina. Samazināšana sinhronizācijas ātrums ir noderīgs, lai izveidotu garākus modeļus, kam nav vajadzīgas tik smalkas detaļas, piemēram, garas, attīstās spilventini.

Ja atskaņošanas režīmā tiek mainīts sinhronizācijas ātrums, modelis vienmēr pabeidz pašreizējo ciklu ar esošo ātrumu un cikla beigās mainās uz jauno ātrumu. Tas attiecas neatkarīgi no pašreizējā modeļa garuma vai soļa lapas atlases.

Mutēt

Mutācija ir funkcija, kas ļauj ieviest papildu nejaušas variācijas atsevišķos modeļos katram ierakstam. Mutācija "sajauc" pašreizējā modeļa notis vai trāpījumus uz dažādām darbībām. Nošu/sitienu skaits modelī un paši sintezatora notis vai bungu paraugi nav mainīti, tie ir tikai piešķirti dažādām darbībām. Visi soļu parametri tiek atkārtoti piešķirti ar Mutate, ieskaitot mikrosoļus, vārtu vērtības, paraugu pārslēgšanu, varbūtības un automatizācijas datus.

Lai pārveidotu paraugu, turiet Shift 20 un nospiediet Duplicate 18. To var izdarīt jebkurā skatā, kurā ir a Modeļa soļu displejs, ti, piezīmju skats, ātruma skats, vārtu skats vai modeļa iestatījumu skats. Tikai mutēt ietekmē pašlaik atskaņoto modeli, tādēļ, ja tas ir daļa no modeļu ķēdes, pārējie ķēdes modeļi netiks ietekmēti. Pāršķirot piezīmes/ trāpījumus, tiks ņemts vērā soļa lapas garums. Varat lietot Mutāciju tik reižu, cik vēlaties jebkuram modelim, atkārtoti nospiežot Shift + Duplicate: raksta piezīmes/trāpījumi katru reizi tiks nejauši piešķirti no jauna.

Ņemiet vērā, ka Mutāciju nevar "atsaukt"; ir laba ideja saglabāt sākotnējo projektu, lai pēc Mutate lietošanas varētu tajā atgriezties.

MIDI dziesmas

Ievads

Abi MIDI celiņi darbojas tāpat kā sintezatora celiņi un atbalsta visas tās pašas sekvencēra funkcijas, taču tām ir dažas būtiskas atšķirības. Tie nekontrolē iekšējo sintezatoru, bet ir paredzēti, lai kontrolētu ārējo aprīkojumu vai programmatūru, izmantojot MIDI. Piezīmju dati tiek pārsūtīti no veiktspējas blokiem Note View un no sekvencēra tāpat kā sintezatora celiņi. Atkarībā no izvēlētās MIDI veidnes CC dati tiek pārsūtīti arī ar Macro pogām. Šīs vadīklas var automatizēt tāpat kā sintezatora makro. Pašlaik katrai MIDI veidnei pēc noklusējuma ir astoņi CC indeksi ar vērtībām 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71

un attiecīgi 74.

Tāpat kā sintezatora un bungu ierakstos, MIDI celiņos tiek izmantotas makro pogas, lai iestatītu skaļumu un panoramētu līmeņi Mixer View un FX sūtīšanas līmeņi aizkavei un reverb FX View. Tomēr uz MIDI celiņi, tie iedarbojas uz analogo audio signālu, kas tiek lietots abās audio ieejās 5 aizmugurējā pa**neli**. Ieteicamā darbplūsma ir sūtīt MIDI datus no Circuit Tracks uz ārējo sintezatoru vai bungu mašīna, vienlaikus novirzot šīs ierīces audio izejas atpakaļ Circuit Tracks audio ieejās: šis sniedz jums pilnīgu kontroli pār ārējās ierīces ieguldījumu kopējā MIDI celiņu miksā. Varat kontrolēt un automatizēt skaļumu, panoramēšanu un efektus tāpat kā citus iekšējos ierakstus.

Protams, šī ir tikai viena iespējamā maršrutēšanas iespēja, un jūs varat izmantot audio ieejas jebkurai citai mērķim, bet ārējie ievades signāli vienmēr tiek maršrutēti caur miksera un FX sekcijām.

Veidņu izvēle

Izvēlieties MIDI celiņu un nospiediet Preset 1, lai piekļūtu veidnes skatam. Astoņas MIDI veidnes tiek glabātas Circuit Tracks, ko attēlo zilo spilventiņu augšējā rinda. Katra veidne definē MIDI CC ziņojumus, ko pārraida makro vadīklas; atlasiet veidni, kas atbilst MIDI specifikācijām

jūsu ārējais aprīkojums. Šīs veidnes var rediģēt un dublēt komponentu redaktorā.

Izvēlieties jaunu veidni, nospiežot taustiņu; tas iedegas baltā krāsā. Atlasot šo ierakstu, makro vadīklas nosūtīs citu ziņojumu kopu. Katram ierakstam var izmantot citu veidni. Vadības ierīces pārsūtīs savus datus MIDI kanālā, kas definēts MIDI celiņam iestatīšanas skatā (skatiet 103. lpp.).

MIDI veidņu parametrus var automatizēt tāpat kā jebkuru citu parametru (nospiediet Atskaņot, Ierakstīt un pārvietot kloķis). Ņemiet vērā, ka automatizētās MIDI veidņu vadīklas nosūtīs datus arī uz MIDI Out DIN portu USB ports, atšķirībā no parametriem citos ierakstos, kas tiek nosūtīti tikai uz USB portu.

Atlasot jaunu veidni, visi esošie automatizācijas dati netiek dzēsti un tiks lietoti jaunajam MIDI ziņojumam, kas tagad piešķirts makro vadīklai, kas tika izmantota tā ierakstīšanai.

Noklusējuma veidnes

Astoņas noklusējuma MIDI veidnes ir identiskas. Atlasiet jebkuru un izmantojiet komponentu redaktoru, lai veiktu visas nepieciešamās izmaiņas, lai makro vadīklas efektīvi darbotos ar jūsu ārējo aprīkojumu.

Varat atklāt, ka noklusējuma iestatījumi ir izmantojami, jo daudzi sintezatori izmanto vienus un tos pašus CC ziņojumus, lai pielāgotu līdzīgus parametrus: turklāt daudzi sintezatori ļauj iekšēji atkārtoti kartēt CC ziņojumus.

Izmantojot noklusējuma veidnes, makro vadīklas pārsūta MIDI CC ziņojumus, kā norādīts tabulā:

Makro vadība MIDI	CC Normālai l	ietošanai	Piezīmes
1	CC1	Modulācijas ritenis Bieži	vien atkārtoti kartējams sintezatorā
2	CC2	Elpošanas kontrole	Bieži vien atkārtoti kartējams sintezatorā
3	CC5	Portamento laiks	
4	CC11	Izteiksme	Bieži vien atkārtoti kartējams sintezatorā
5	CC12	Efekta kontrole 1	
6	CC13	Efekta kontrole 2	
7	CC71	Rezonanse	
8	CC74	Filtra frekvence	

Novation Components varat lejupielādēt dažādas iepriekš sagatavotas veidnes; tie aptver dažādus Novation produktus, kā arī citu ražotāju produktus.

Veidņu iestatīšana komponentos

MIDI veidņu vadības diapazons

Izmantojot komponentu redaktoru, varat definēt katras vadīklas sākuma un beigu vērtības veidnē. Sākuma vērtība iestata vērtību, kas tiks izvadīta, kad vadīkla tiks pilnībā pagriezta pretēji pulksteņrādītāja virzienam, un beigu vērtība iestata vērtību, kas tiks izvadīta, kad vadīkla tiks pilnībā pagriezta pulksteņrādītāja virzienā.

MIDI veidņu vadības polaritāte

Komponentu redaktors arī ļauj definēt katru makro vadīklu kā vienpolāru vai bipolāru. Tas ietekmē tikai gaismas diodes reakciju zem vadības ierīces un neietekmē pārraidītos ziņojumus. Ja ir atlasīts vienpolārs, gaismas diodes spilgtums lineāri mainīsies no blāvas uz spilgtu, pārvietojot vadību no

viena diapazona robeža uz otru. Ja iestatīts uz bipolāru, gaismas diode iedegsies blāvā diapazona centrā, palielinot spilgtumu, pagriežot vadības ierīci jebkurā virzienā.

Savienojuma izveide ar ārējo aparatūru, izmantojot MIDI Out

Lai secētu un vadītu ārējo aprīkojumu no Circuit Tracks, pievienojiet 5 kontaktu MIDI kabeli no Circuit Tracks MIDI Out ports (vai MIDI Thru , ja iestatīts MIDI Out porta dublēšanai, skatiet sadaļu Iestatīšanas skats, 103. lpp.). Ja ārējā aparatūra nesaņem piezīmes, pulksteni vai CC ziņojumus, izveidojiet **pārliecinieties, ka** iestatīšanas skatā visi astoņi apakšējās rindas spilventiņi ir spilgti izgaismoti (lai piekļūtu, turot nospiestu Shift , vienlaikus nospiežot Saglabāt.) Vairāk par šo spilventiņu darbību varat lasīt pielikumā. sadaļu Iestatīšanas skatā.

Bungas

Circuit Tracks ir četri atsevišķi bungu celiņi, no Drum 1 līdz Drum 4. Režģa displeji bungu celiņiem ir līdzīgi sintezatora celiņu displejiem, jo augšējās divās rindās ir redzams viens un tas pats raksta displejs.

Katrs no 16 apakšējo divu rindu spilventiņiem iedarbina atšķirīgu perkusijas paraugu: no tām ir četras lapas (katrā ar 16 paraugiem), kuras

var atlasīt ar J un K pogām 15 . Ņemiet vērā, ka

to apgaismojuma intensitāte norāda pašlaik izmantoto lapu. Varat arī izmantot iepriekš iestatīto skatu

atlasiet izmantojamo paraugu (skatiet 63. lpp.).

Katru no četrām bungām var izvēlēties un ieprogrammēt neatkarīgi, izmantojot Track pogas Drum 1 to Drum 4 🕤 Trases izmanto krāsu kodējumu paraugu spilventiņiem un citur, lai atvieglotu atpazīšanu (skatiet 22. lpp.).

Noklusējuma parauga lapas sadalījums ir:

- 1. bungas: 1. lappuse, 1. vieta (1. sitiens)
- 2. bungas: 1. lapa, 3. vieta (1. slazda)
- 3. bungas: 1. lapa, 5. vieta (slēgta hi hat 1)
- 4. bungas: 1. lappuse, 9. vieta (1. papildu perkusijas)

Katra lapa attēlo komplektu. Bungas 1 un 2 ir sitiena bungas, 3 un 4 ir slazdas, 5 un 6 ir slēgtas hi cepures, 7 un 8 ir atvērtas hi cepures,

no 9 līdz 12 parasti ir papildu perkusijas, un no 13 līdz 16 ir.

melodiskas skaņas.

Spēlē bungas

Piezīmju skati četriem bungu celiņiem ir vienādi, izņemot krāsu kodējumu; zemāk redzamo piemēru ilustrē 1. bungu:



Jūs varat noklausīties paraugus, nospiežot paraugu paliktņus. Lai mainītu aktīvo paraugu, ātri piesitiet citam parauga spilventiņam: ilgāk nospiežot, paraugs tiks atskaņots, bet iepriekšējais paraugs tiks piešķirts kā aktīvs.

Lai aktīvo paraugu piešķirtu raksta soļiem apturēšanas režīmā vai atskaņošanas režīmā, pieskarieties raksta soļu spilventiņiem, kas atbilst vietai, kurā vēlaties aktivizēt bungu sitienus. Soļi ar sitieniem izgaismos spilgti zilā krāsā. Pakāpju spilventiņi ir pārslēdzami — lai no soļa izdzēstu bungu sitienu, vēlreiz pieskarieties soļa spilventiņam.

Taustiņu īsas/ilgas nospiešanas loģika ļauj atskaņot papildu bungu sitienus no cita parauga spilventiņa virs raksta: nospiežot (nevis piesitot) citam taustiņam, tiks atskaņots tā paraugs, bet modelis neuzņems jauno paraugu. Ja raksta atskaņošanas laikā pieskaraties citam parauga paliktnim, Modelis turpināsies ar jauno paraugu.

Bungu sitieni, kas ieprogrammēti apturēšanas vai atskaņošanas režīmā, kā aprakstīts iepriekš, tiks piešķirti soļiem ar noklusējuma ātruma, mikrosoļa un varbūtības vērtībām: šos parametrus pēc tam var rediģēt. Ja izmantojat ierakstīšanas režīmu, lai ierakstītu bungu celiņus, jūs atskaņojat hitus reāllaikā parauga blokā. Šajā gadījumā solim tiek piešķirts trāpījuma ātrums un tā vērtību var pārbaudīt Velocity Skatīt.

Paplašināts bungu skats

Varat ievadīt bungas rakstu visiem bungu celiņiem vienlaicīgi, izmantojot īpašu četru spilventiņu komplektu — pa vienam katram bungas celiņam, izmantojot funkciju Expand View. Izvērstais cilindra skats ir piezīmes **sekundārais skats** 7. poga . Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot Piezīme, vai nospiediet Piezīme otrreiz, ja jau ir piezīmju skatā , lai pārslēgtu skatu. Šajā skatā visi režģa spilventiņi, izņemot 29-32, ir atspējoti, kā parādīts:



Paraugi, ko atskaņo katrs no četriem spilventiņiem, ir pašreizējais aktīvais paraugs katram bungas celiņam.

Varat brīvi atskaņot bungu spilventiņus paplašinātajā piezīmju skatā reāllaikā vai ierakstīt tos shēmā, nospiežot G Ierakstīt. Ja ir iespējots Rec Quantise, Circuit Tracks kvantitatīvi noteiks laiku, lai bungas sitienus precīzi novietotu parauga solī; ja Rec Quantise ir atspējota, tie tiks novietoti pie vienas no sešām atzīmēm starp blakus esošajiem soļiem.

Varat arī izmantot paplašināto piezīmju skatu , kamēr tiek atskaņots iepriekš izveidots modelis, lai ierakstītu papildu trāpījumus.

Paraugu atlase

Katrs no četriem Circuit Tracks bungu celiņiem var izmantot jebkuru no 64 iepriekš ielādētiem paraugiem. Jūs varat vai nu noklausieties, un atlasiet paraugus Note View, četras lappuses pa 16 vienlaikus, vai izmantojiet iepriekš iestatīto skatu, kas tiek atvērts, nospiežot atbilstošo ieraksta pogu, pēc tam nospiežot Preset 14. Bungu celiņu iepriekš iestatītajā skatā paraugi ir sakārtoti kā divas 32 lappuses: tie ir tādā pašā secībā kā tad, kad tiem piekļūst, izmantojot Note View. Iepriekš iestatītais skats tiks atvērts katra ieraksta aktīvā parauga atrašanās vietā. Ja ir atlasīts Drum 1 vai Drum 2, iepriekš iestatītais skats tiek atvērts lapā 1, ja ir atlasīts Drum 3 vai Drum 4, tas tiek atvērts lapā.

2. Izmantojiet pogas J un K, lai apmainītos ar lapām.

Atlasītais paraugs nekavējoties kļūs par aktīvo paraugu atlasītajam bungu celiņam, un tas tiks ievadīts

Piezīme Skatā, parauga spilventiņi uzņemas lapu (16 bloks), kurā ir iekļauts paraugs.

Drum ielāpus var atsaukt arī, izmantojot ārēju MIDI kontrolleri, nosūtot MIDI CC ziņojumus MIDI kanālā 10. Ķēdes celiņiem jābūt konfigurētiem, lai saņemtu CC ziņojumus: tas ir noklusējuma iestatījums, bet pilnu informāciju skatiet 104. lpp.

Atsevišķā lejupielādējamā dokumentā Circuit Tracks Programmer's Reference Guide ir ietverta pilna informācija detaļas.

Parauga Flip

Nospiežot G Record 13, varat atskaņot bungu paraugu izlasi reāllaikā un Circuit Tracks ierakstīs jūsu sniegumu. Šo līdzekli sauc parauga apvēršana, un to var izdarīt vai nu bungu celiņa piezīmju skatā, vai tā iepriekš iestatītajā skatā (kas nodrošina piekļuvi divreiz lielākam paraugu skaitam vienlaikus). Varat to izdarīt neatkarīgi katrai no četrām bungām: šī ir ļoti spēcīga funkcija kā tas pārvar viena parauga uz celinu ierobežojumu un ļauj izmantot pilnu bungu paraugu paleti

visā Rakstā. Var būt noderīgi ierakstīt pamata paraugu citā celiņā, lai sniegtu atsauci uz laiku, kad to darāt.

spilventiņu vajadzīgajam paraugam (tas kļūst sarkans) un pēc tam nospiediet soļu spilventiņus Pattern displejā, kur vēlaties šo paraugu ievietot modelī — tie arī kļūst sarkani. Palaižot modeli, jaunais paraugs tiks atskaņots soļos, kuriem tas tika piešķirts, nevis tajā, kas tika piešķirts iepriekš.

Modeļa displejs atšķir soļus, kas ir parauga apvērsti: soļi ar aktīvā parauga trāpījumiem tiek izgaismoti spilgti zilā krāsā, bet visi, kas ir pagriezti, izgaismo rozā krāsā.

Makro izmantošana bungu projektēšanai

Varat izmantot makro vadīklas 3, lai pielāgotu bungu skaņas tāpat kā ar sintezatora skaņām. Atšķirībā no sintezatora makro, funkcijas ir fiksētas bungām, taču pogas pārvietošanas faktiskais skaņas raksturs ievērojami atšķirsies atkarībā no izmantotā parauga. Tāpat kā ar sintezatora skaņām, mēs iesakām ielādēt dažādas bungu skaņas un eksperimentēt ar makro, lai dzirdētu, ko tie spēj.

Ja ir atlasīts bungu celiņš, ir aktīvi tikai pāra skaitļu makro.



Tālāk esošajā tabulā ir apkopotas katras makro vadīklas funkcijas, kas tiek lietotas bungu celiņiem:

Makro funkc	ija
2	Piķis
4	Sabrukšanas aploksnes laiks
6	Izkropļojumi
8	EQ

Bungu raksta ierakstīšana

Bungas raksta izveide nedaudz atšķiras no sintezatora modeļa izveides. Kad esat ierakstīšanas režīmā un piezīmju skatā bungu celiņam, tikai reāllaikā nospiežot parauga spilventiņus, tiek izveidoti trāpījumi. pie šīm pakāpēm Pattern un Pattern soļu spilventiņi gaiši zilā krāsā.

Ņemiet vērā, ka modelim ir jādarbojas (nospiediet celiņus Atskaīņojt) skaitjā jūdzindētu leitzisclātšķijābācispisidīteizatpilgīti zilu soļu paliktni, kad raksts ir apturēts.

(Tomēr jūs varat dzirdēt trāpījumus šādā veidā, izmantojot Velocity View vai Gate View — skatiet 69. lpp.)

16 pakāpju bungu raksts tiek izveidots, vienkārši pārejot ierakstīšanas režīmā un nospiežot dažus parauga spilventiņus. Pēc vēlēšanās varat pārslēgties starp četriem bungu celiņiem. Nav slikta ideja izveidot pamata bungas Raksts, izmantojot noklusējuma bungu skaņas; kad domājat, ka kaut kur nokļūstat ar groove, varat eksperimentēt ar dažādām bungu skaņām vai nu Note View vai Preset View, un/vai izmantojot Makro.

Jūsu izveidotais modelis veidos 1. modeli (no astoņiem) pašreiz aktīvajam projektam. Katram no astoņiem celiņiem ir astoņi raksti – divi sintezatori, divi MIDI un četras bungas. 1. raksts ir noklusējuma modelis visos projektos, un tas būs tas, kurā ierakstīsit, un tas, kuru dzirdēsit, kad noklikšķināsit Spēlēt. Varat izveidot garākas sekvences, savienojot modeļus kopā, tas ir paskaidrots 77. lpp.

Nekvantēts ieraksts

Bungu paraugu atskaņošanu tiešraidē var ierakstīt kvantificētu vai nekvantētu. Kvantēts ieraksts ierakstīšanas laikā liks bungu trāpījumus tuvākajā solī, savukārt nekvantētā ierakstīšana trāpīs tieši uz starpposma mikrosoļiem. Lai pārslēgtos starp kvantificētu un nekvantētu ierakstīšanu, turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet G Ierakstīt. Ja ir iespējota ierakstīšanas kvantitāte, ierakstīšanas poga iedegas spilgti zaļš, kad ir nospiests Shift . Ja ierakstīšanas kvantitāte ir atspējota (nav kvantificēta), iedegsies ierakstīšanas poga blāvi sarkans, turot nospiestu taustiņu Shift .

Manuāla trāpījuma ievade un soļu rediģēšana

Lai gan jūs nevarat dzirdēt bungu sitienus, piezīmju skatā nospiežot apgaismotus soļu spilventiņus, kad modelis nedarbojas (ti, apturēšanas režīmā), Circuit Tracks ļauj pievienot vai dzēst atsevišķus bungu sitienus shēmai/no tā, efektīvi "bezsaistē". Piezīmju skatā vienmēr būs izgaismots viens parauga bloks, lai gan tas var nebūt pašlaik redzamajā četrās lapās . Šis ir pašreizējais noklusējuma paraugs: pieskaroties (īsi nospiežot) soļa blokam, šim solim tiks piešķirts noklusējuma paraugs, un soļa spilventiņš tiks rādīts spilgti zilā krāsā.

Ja ilgi nospiedīsiet soli, tas parādīsies sarkanā krāsā: tagad varat nospiest jebkuru parauga spilventiņu, šis paraugs tagad tiks piešķirts izvēlētajam solim, un soļa spilventiņš būs rozā krāsā.



Parauga apgriešana darbojas apturēšanas un atskaņošanas režīmos: turiet nospiestu soli: spilventiņš ar pašlaik piešķirto paraugu izgaismosies sarkanā krāsā. Atlasiet alternatīvu paraugu, un darbība tagad aktivizēs jauno paraugu.

Nospiežot apgaismotu soli, tiks notīrīts bungas sitiens šajā solī.

Mikropakāpju rediģēšana

Ja kvantitatīvā ierakstīšana nav iespējota, reāllaikā ierakstīto bungu sitienu laiks tiek piešķirts vienam no sešiem "mikro soļiem" starp blakus esošajiem raksta soļiem. Jebkuri bungu sitieni, kas pievienoti "bezsaistē" (ti, apturēšanas režīmā, skatīt iepriekšējo sadaļu), vienmēr tiks piešķirti soļa pirmajam mikrosolim, kas ir precīzā soļa ritmā.



Tāpat kā sintezatora ierakstos, varat pārslēgt bungu trāpījumus uz mikrosoļu intervāliem, taču varat arī izvēlēties, lai dublikāti tiktu piešķirti citiem mikrosoļiem tajā pašā intervālā.

Lai pielāgotu mikrosoļu vērtības, nospiediet Gate View , lai parādītu attiecīgo bungas celiņu. 17. līdz 22. paliktņi parāda mikrosoļu vērtības. Nospiediet soļu spilventiņu, kura mikrosoļu vērtības ir jāpielāgo, un vienu no mikropakāpju paliktņi spilgti izgaismo.



Ja pirmais spilventiņš ir izgaismots (kā pirmajā piemērā iepriekš), tas norāda, ka bungas trāpīja pa izvēlētais solis būs precīzi "uz ritma" raksta solī. Otrajā piemērā iepriekš, atceļot 1. mikrosoļa atlasi un atlasot 4. mikrosoļu, trāpījums tiek aizkavēts par trīs sestdaļām no intervāla starp soļiem. Jūs neaprobežojaties ar bungu sitiena laika regulēšanu – varat veikt sitienu tik daudzos mikrosoļos, cik vēlaties: katru mikrosoļu paliktni var ieslēgt vai izslēgt. Tālāk esošajā piemērā 5. darbība aktivizēs tam piešķirto paraugu trīs reizes, vienu reizi ritmā un vēl divas reizes pēc divām un četrām atzīmēm vēlāk.



Ja ievadāt bungu trāpījumus ierakstīšanas režīmā (ar atspējotu Rec Quantise) un varat atskaņot pietiekami ātri, varat (atkarībā no BPM!) ģenerēt vairākus trāpījumus vienā darbībā. Pārbaudiet mikropakāpju displeju, lai to redzētu.

Izmantojot mikrosoļus, jebkuram rakstam var pievienot pilnīgi jaunu ritmisku iespēju klāstu un var radīt smalkus ritmiskus efektus vai dramatiski dīvainas rievas. Tāpat kā ar daudziem citiem Circuit Tracks aspektiem, mēs aicinu jūs eksperimentēt!

Ņemiet vērā, ka varat modificēt bungas raksta elementus programmā Micro Step View, kā arī pievienot papildu trāpījumi, pievienojot mikrosoļu vērtības tukšajiem soļiem: tie tiks aizpildīti ar pašreizējo noklusējuma paraugu izmantotajam bungu celiņam.

Ņemiet vērā arī to, ka visi mikrosoļu trāpījumi pārņem ātruma vērtību un galvenajam solim piešķirto paraugu (sk zemāk).

Ātrums

Tāpat kā sintezatora ierakstos, piezīmju skatā ievadītie bungu trāpījumi var izmantot fiksētu vai mainīgu ātrumu. Mainīgais ātrums ir noklusējuma iestatījums; ja nospiedīsit Shift, jūs redzēsiet, ka Velocity 6 iedegas sarkanā krāsā, apstiprinot to. Ja ir atlasīts mainīgais ātrums, bungu sitieni tiks ierakstīti tiešraidē, izmantojot parauga spilventiņus ir ātruma vērtības, kas noteiktas pēc tā, cik smagi tiek sasisti parauga spilventiņi. Tas attiecas gan uz parasto Piezīmju skats un izvērstais piezīmju skats.

Lai atlasītu fiksēto ātrumu, turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet Velocity: poga Velocity maina krāsu uz zaļu. Tagad visiem bungu sitieniem, kas ievadīti, izmantojot parauga spilventiņus, vienmēr būs fiksēts ātrums 96 (12 spilventiņi ir ieslēgti Ātruma skats – skatīt zemāk). Tas attiecas arī uz parasto piezīmju skatu un izvērsto piezīmju skatu.

Bungu sitieni, kas ieprogrammēti, izmantojot parauga soļu spilventiņus, vienmēr izmantos fiksēto ātrumu neatkarīgi no izvēlētā ātruma režīma. Ņemiet vērā, ka fiksētā vai mainīgā ātruma izvēle ir globāla, ti, tā attiecas uz ^{visas dziesmas.}

Pēc modeļa izveides varat mainīt soļa ātrumu vērtību. Tas tiek darīts Velocity Skats, kas tiek atlasīts, nospiežot Velocity



Ātruma skatā divas augšējās režģa rindas attēlo pašlaik atlasītās cilindra 16 pakāpju modeli, bet divas apakšējās rindas attēlo 16 segmentu "fader", kas izlijis pa divām rindām; skaits spilventiņi izgaismotas smiltis apzīmē Velocity vērtību atlasītajam solim.

Iepriekš minētajā piemērā 4., 8., 10. un 16. darbība ir spilgti izgaismota, norādot, ka šīm darbībām ir bungu sitieni saistīti ar tiem. Viens spilventiņš Pattern Step displejā mirgos pārmaiņus zilā/baltā krāsā: šis ir solis, kura ātruma vērtība tiek parādīta. Piemērā Velocity vērtība šim solim ir 40; pirmie pieci 3. rindas spilventiņi ir izgaismoti ar smiltīm (jo 5 x 8 = 40), pārējā ātruma vērtības displeja daļa ir

neapgaismots. Ja Velocity vērtība nav reizināta ar 8, Velocity displeja "pēdējais" bloks tiks izgaismots vāji. Ņemiet vērā arī to, ka, nospiežot soli, dzirdat bungas sitienu. Ātruma vērtību var mainīt, nospiežot taustiņu Velocity vērtības displeja rindās, kas atbilst ātruma vērtībai. Ja vēlaties, lai trāpījumam 12. darbībā iepriekš minētajā piemērā Velocity vērtība būtu 96, nevis 40, nospiediet taustiņu 12; Spilventiņi no 1 līdz 12 tagad apgaismo smiltis. Ja vēlaties samazināt Velocity vērtību, nospiediet taustiņu, kas atbilst vajadzīgajai vērtībai.

Apgaismoto paliktņu skaits	Ātruma vērtība	Apgaismoto paliktņu skaits	Ātruma vērtība
1	8	9	72
2	16	10	80
3	24	11	88
4	32	12	96
5	40	13	104
6	48	14	112
7	56	15	120
8	64	16	127

Varat arī izmantot Velocity View , lai mainītu ātruma vērtības, kamēr tiek atskaņots raksts. Šajā gadījumā jūs nepieciešams nospiest un turēt soļa taustiņu, lai mainītu tā ātruma vērtību; to varat izdarīt plkst jebkurā modeļa punktā. Noturētais soļa spilventiņš izgaismosies sarkanā krāsā, un pārējās divas rindas "iesaldēs", lai parādītu atlasītā soļa ātruma vērtību. Nospiediet spilventiņu, kas atbilst jaunajai vajadzīgajai vērtībai. Modelis turpina atskaņot, tāpēc varat eksperimentēt ar dažādām ātruma vērtībām reāli

laiks.

Velocity View varat pievienot arī bungu hitus . Turiet nospiestu taustiņu, kas atbilst solim, kurā jāpievieno sitiens, un nospiediet taustiņu divās apakšējās rindās; spilventiņš nosaka šī sitiena ātrumu. Tas ir lieliski piemērots, lai pievienotu virkni "spoku" hitu zemā skaļumā.

Varbūtība

Circuit Tracks iespējamības funkciju var lietot atsevišķiem soļiem jebkurā bungu sliežu ceļiem tieši tādā pašā veidā kā atsevišķiem soļiem jebkurā Synth celiņā. Ņemiet vērā, ka attiecībā uz bungu celiņiem, varbūtība tiek piemērota katram solim, nevis mikrosolim, tādēļ, ja ir vairāki trāpījumi dažādos mikrosoļos, vai nu tiks aktivizēti visi tie visi, vai arī netiks aktivizēts neviens no tiem.

Varbūtības skats ir pogas Pattern Settings 7 sekundārais skats . Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot Pattern Settings, vai nospiediet Pattern Settings otrreiz, ja tas jau ir modeļa iestatījumu skatā lai pārslēgtu skatu.

Pilnu varbūtības aprakstu var atrast lietotāja rokasgrāmatas sadaļā Sintēšana: skatiet 48. lpp.
Ierakstīšanas pogas kustības

Tāpat kā ar sintezatora skaņām, jūs varat pielāgot bungu skaņas reāllaikā, izmantojot makro vadīklas 3 . Circuit Tracks ir aprīkots ar automatizāciju, kas nozīmē, ka varat pievienot šo uzlabojumu efektu ierakstītajam rakstam, pārejot ierakstīšanas režīmā (nospiežot G Record 13), vienlaikus pārvietojot pogas. Ieslēgts bungu celiņi, tiek izmantotas tikai pāra skaitļu makro vadīklas, un tiek veiktas tikai pogas ierakstīts, kad ir atlasīts Velocity View, Gate View vai Probability View .

Ieejot ierakstīšanas režīmā, gaismas diodes zem aktīvajām makro vadīklām sākotnēji saglabā tādu krāsu un spilgtumu, kāda tiem bija iepriekš, bet, tiklīdz veicat regulēšanu, gaismas diode kļūst sarkana, lai apstiprinātu. ka jūs tagad ierakstāt pogas kustību.

Lai pogas kustības tiktu saglabātas, jums jāiziet no ierakstīšanas režīma pirms secības cilpas pa labi, pretējā gadījumā Circuit Tracks pārrakstīs automatizācijas datus ar tiem, kas atbilst jaunajai pogas pozīcijai. Ja jūs to izdarīsit, jūs dzirdēsit makro vadīklas atkārtošanas efektu, kad secība tiks apgriezta nākamajā kārtā, raksta punktā, kur pagrieza vadību.

Varat arī ierakstīt makro vadības izmaiņas, kad secība netiek atskaņota; Velocity View, Gate View vai Probability View nospiediet <mark>G</mark> Record, atlasiet soli, kurā jāveic izmaiņas, nospiežot un turot solim atbilstošo taustiņu; tas atskaņos bungu sitienu šajā solī. Tad

pielāgojiet makro vadīklas(-es) pēc vajadzības; jaunā(s) vērtība(-as) tiks ierakstīta(-as) automatizācijas datos; vēlreiz nospiediet Ierakstīt , lai izietu no ierakstīšanas režīma. Kad secība darbojas, jūs dzirdēsiet makro pogas kustību efektu šajā solī. Tādā pašā veidā varat arī rediģēt makro vadīklu automatizāciju noteiktām darbībām šādā veidā, kamēr sekvencētājs atskaņo. Ja ir iespējots ierakstīšanas režīms, vienkārši turiet nospiestu soli un pagrieziet makro vadību.

Ņemiet vērā, ka automatizācijas dati tiek ierakstīti neatkarīgi no modeļa datiem. Tas nozīmē, ka visas izmaiņas, kas veiktas bungu makro, kas ir ierakstītas kā daļa no modeļa, tiks saglabātas pat tad, ja bungas paraugs tiek mainīts modeļa laikā (skatiet "Parauga apvēršana" 63. lpp.). Varat pielāgot bungas skaņu noteiktā solī un pēc tam mainīt paraugu šajā solī: pielāgošana joprojām būs efektīva.

Varat dzēst visus makro automatizācijas datus, kurus nevēlaties saglabāt, turot nospiestu Clear 17 un pārvietojot attiecīgo pogu pretēji pulksteņrādītāja virzienam vismaz par 20% no tās rotācijas — gaismas diode zem pogas. kļūs sarkans, lai apstiprinātu. Taču ņemiet vērā, ka tas notīrīs visa makro automatizācijas datus Raksts, ne tikai sekvencēra pašreizējā solī.

Notīrīt un dublēt

Pogas Clear un Duplicate veic tās pašas funkcijas ar bungu celiņiem, ko tās veic ar sintezatora notīm (skatiet 41. lpp.), lai gan bungas modeļa mainīšana ir tik vienkāršs process, kas veicams piezīmju skatā, jūs, iespējams, nekad tās neizmantosit, lai vienkārši pievienojiet vai noņemiet bungu sitienus.

Ņemiet vērā, ka, notīrot soli, tiks dzēsti visi parametri (ātrums, mikrosoļi un varbūtība). piešķirts solim.

Raksti

Katram projektam Circuit Tracks ir atmiņas vieta astoņiem atsevišķiem modeļiem katrā celiņā, tāpēc varat izveidot astoņus modeļus katram sintezatoram, astoņus modeļus katrai bungai un astoņus modeļus katram no diviem ārējiem MIDI instrumentiem projektā.

Circuit Tracks patiesais potenciāls sāk tikt realizēts, kad sākat veidot interesantas modeļa variācijas, saglabāt tās un pēc tam tās apvienot, lai tās tiktu izspēlētas kā pilnīga ķēde, kas sastāv no līdz pat 256 (8 x 32) soļiem. Turklāt ne visi katra celiņa raksti ir jāsavieno vienādi: katram bungu celiņam var būt 64 pakāpju bungu raksti, kas apvienoti, piemēram, ar garāku basu un/vai sintezatoru līniju secību. Nav nekādu ierobežojumu tam, kā apvienot dažādu celiņu modeļus (lai gan ir ierobežojumi, kā atsevišķu ierakstu modeļi

ir pieķēdēti; tas ir paskaidrots 77. lpp).

Rakstu skats

Lai sakārtotu un sakārtotu modeļus, izmantojiet modeļu skatu, kuram var piekļūt, nospiežot Patterns 0. Pirmo reizi atverot modeļu skatu jaunā projektā, tas izskatīsies šādi:



Rakstu skatam ir divas lapas, kas atlasītas ar J un K pogām 15. Lapas ir identiskas, un raksta atmiņas ir sakārtotas vertikāli; 1. lapā spilventiņi katram ierakstam izvēlas 1. līdz 4. rakstus, 2. lapā — 5. līdz 8. rakstus.

spēlēt. Viens spilventiņš katrā ierakstā lēnām pulsēs starp blāvu un gaišu: šis ir modelis, kas tika atskaņots, kad atskaņošana pēdējo reizi tika apturēta. Sākotnēji (ti, kad tiek uzsākts jauns projekts), katrā modelis 1 trase būs šādā stāvoklī, visas pārējās atmiņas ir tukšas un spilventiņi būs vāji apgaismoti.

Lai jebkuram ierakstam atlasītu citu modeli, vienkārši nospiediet tā taustiņu. To var izdarīt apturēšanas vai atskaņošanas režīmā. Svarīga modeļa maiņas iezīme ir tāda, ka, atlasot modeli, kamēr jau tiek atskaņots cits modelis, varat izvēlēties "rindā" nākamo modeli atskaņot pašreizējā modeļa beigās vai nekavējoties pārslēgties uz citu modeli. Pēc noklusējuma pašreizējais modelis tiek atskaņots līdz beigām pirms

sāk atskaņot jauno modeli. Tas nodrošina vienmērīgu pāreju starp modeļiem. Šādā gadījumā nākamā raksta spilventiņš ātri mirgos, kamēr tas tiek ievietots rindā, līdz tas sāks atskaņot. Tomēr, ja jūs turat nospiestu taustiņu Shift , izvēloties nākamo modeļa atmiņu, tā sāks atskaņot uzreiz no atbilstošā modeļa soļa, tādējādi nodrošinot, ka kopējais laiks saglabā nepārtrauktību. Piemēram, ja pašreizējais modelis ir sasniedzis 11. darbību, nospiežot otrā modeļa taustiņu, turot nospiestu taustiņu Shift, shēmas celiņi atcerēsies, kur atrodas kursors, un otrais modelis sāks atskaņot no 12. darbības.

Kad esat šādā veidā atlasījis divus modeļus, tie tiks apgriezti kā pāris katru reizi, kad nospiežat Spēlējiet , līdz noņemat atlasi kādam no tiem. Šis ir vienkāršākais Pattern Chaining piemērs, kas ir pilnībā apspriests 77. lpp.

Pašlaik atlasītais raksts ir tas, ko dzirdēsit atskaņošanas vai ierakstīšanas režīmā: tas padara darbību ļoti vienkāršu un caurspīdīgu. Nospiežot Atskaņot, tiks atskaņots atlasītā modeļa pašreizējais saturs, un, ja pievienosit papildu informāciju par celiņu – sintezatora notis, bungu trāpījumus vai MIDI datus, tas tiks saglabāts tajā pašā Pattern atmiņā.

Ikreiz, kad nospiežat mode a ieð takið ún skæda ligt i verða ekken traftsinnat fakland i bas (verði szkelleti þeðallej jorræ jaunika æpt un tersa ans sekvencētājs, nospiediet taustinu Shift un atskanojiet kopā.

Rakstu notīrīšana

Rakstu atmiņu var izdzēst modeļu skatā , turot nospiestu Clear 17 un nospiežot atbilstošo spilventiņu. Gan Clear , gan pats spilventiņš iedegsies spilgti sarkanā krāsā, kamēr nospiedīsit, lai apstiprinātu dzēšanu. Kamēr atskaņošana ir apturēta, ja notīrītais modelis nav pašlaik aktīvais modelis (norāda celiņa krāsas pulsācija), un tas nav daļa no raksta ķēdes, tas iedegsies baltā krāsā. Tas norāda, ka šis modelis tiks parādīts visos celiņa soļu skatos. Tas atbilst uzvedībai skata blokēšanu, skatiet 81. lpp.

Rakstu dublēšana

Rakstu skatā pogu Duplicate 18 var izmantot, lai veiktu vienkāršu kopēšanas un ielīmēšanas funkciju, ļaujot kopēt modeli no vienas atmiņas uz citu . Šī ir ļoti noderīga funkcija, jo tā ļauj izmantot esošu modeli kā pamatu citam, nedaudz atšķirīgam: bieži vien ir vieglāk pārveidot esošo modeli tā, kā vēlaties, nekā izveidot jaunu no jauna.

Lai kopētu paraugu no vienas atmiņas uz citu, turiet nospiestu Duplicate (tas iedegas zaļā krāsā), nospiediet pogu ar modeli, kuru vēlaties kopēt (tas iedegas zaļā krāsā, kamēr to nospiežat), un pēc tam nospiediet atmiņai atbilstošo taustiņu vietā, kur vēlaties. saglabājamā kopija (tas iedegas sarkanā krāsā, pēc tam, ja atskaņošana tiek apturēta, tā iedegsies pagrieziet baltu, tiklīdz atlaidīsiet dublikātu, norādot, ka šis raksts tiks parādīts, pārslēdzoties uz soļu skatu). Tagad jums ir identiska modeļa kopija. Ja vēlaties kopēt modeļa datus uz vairākām atmiņām, varat turpināt turēt nospiestu **pogu** Duplicate un vienkārši atkārtot operācijas daļu "ielīmēt" pārējām darbībām.

SVARĪGS:

Varat kopēt šablonu no viena sintezatora vai MIDI celiņa uz otru vai starp sintezatora celiņu un MIDI celiņu, izmantojot Duplicate: varat to izmantot arī, lai kopētu modeli no viena Drum celiņa uz citu, bet jūs nevarat kopēt datus no Sintētiskais vai MIDI celiņš uz bungu celiņu vai otrādi.

Pakāpju lapa un 16/32 soļu modeļi

Noklusētais shēmas garums shēmās ir 16 soļi, taču jūs varat dubultot garumu līdz 32 soļiem, izmantojot pogu Step Page 8 (leģenda 1-16/17-32). Raksta garums ir 16 soļi vai mazāk norāda poga Step Page, kas tiek rādīta blāvi zilā krāsā. Lai pagarinātu pašlaik skatītā modeļa garumu vairāk nekā 16 soļus, nospiediet pogu Step Page: tagad lapai 1 ir redzama spilgti zila krāsa. parādot 1. līdz 16. darbību, un oranžā krāsā 2. lapai, vienlaikus parādot 17. līdz 32. darbību.

Šī funkcija ļauj izveidot interesantākas un daudzveidīgākas cilpas viena modeļa ietvaros. Ja daži ieraksti ir 16 soļus gari un daži 32 soļus gari, 16 pakāpju shēmas tiks atkārtotas pēc 16. darbības, savukārt 32 pakāpju raksti turpināsies no 17. līdz 32. darbībai, tāpēc jūs dzirdēsit divus atkārtojumus. īsākas dziesmas katrai no garākajām.

Nospiežot Step Page (1-16/17-32), kamēr tiek atskaņots 32 soļu modelis, tiek mainīts displejs uz otru lapu, bet modelis netiek pārtraukts. Varat ātri iestatīt modeļa garumu atpakaļ uz noklusējuma 16 soļu garumu, turot nospiestu taustiņu Notīrīt un nospiežot pogu Step Page: tagad modelis tiks atjaunots uz 16 soļu garumu. Visām 32 darbībām piešķirtās piezīmes/trāpījumi tiek saglabāti, lai gan jūs dzirdēsit tikai tos piešķirts pirmajām 16 darbībām pēc Clear izmantošanas. Ja vēlreiz pagarināsiet raksta garumu līdz 32 soļiem, visas piezīmes/trāpījumi, kas iepriekš piešķirti 17.–32. darbībai, joprojām būs tur. Varat arī izmantot Duplicate ar pogu Step Page. Turot nospiestu Duplicate un nospiežot pogu Step Page, pašreiz atlasītā ieraksta raksta garums tiks pagarināts līdz 32 soļiem un visi dati no 1. līdz 16. soļiem tiks kopēti attiecīgi uz 17. līdz 32. darbību, tostarp automatizācijas dati. Jau ir kādi dati šī darbība tiks pārrakstīta 2. lappusē.

Ķēdes raksti

Kad esat izveidojis vairākus modeļus vienam vai vairākiem ierakstiem, varat sākt tos savienot kopā izveidojiet garāku secību. Nospiediet Patterns 10. Jai atvērtu modeļu skatu.

Raksti var būt ķēdē, pamatojoties uz katru celiņu. Kad raksti ir savienoti ķēdē, tie tiek atskaņoti secīgi, piemēram, Rakstu ķēde, kas sastāv no četriem modeļiem, atskaņos tos skaitliskā secībā vienu pēc otra un pēc tam atkārtos. Ja tie visi ir 32 pakāpju raksti, ķēde būs 128 soļu garumā. Cits celiņš ar vienu 32 pakāpju rakstu tiks atskaņots četras reizes katras ķēdes laikā; būs 16 pakāpju modelis spēlēja astonas reizes.

Lai izveidotu raksta ķēdi, nospiediet un turiet taustiņu, lai parādītu vajadzīgā raksta ar zemāko numuru, un pēc tam nospiediet taustiņu, lai izvēlētos vajadzīgā raksta ar augstāko numuru. (Vai tiešām, otrādi.) Piemēram, ja vēlaties 1. līdz 3. atmiņā esošos ierakstu modeļus savienot kopā, turiet nospiestu 1. taustiņu un pēc tam nospiediet taustiņu 3. Jūs redzēsiet, ka visi trīs spilventiņi tagad spilgti izgaismojas sliežu ceļa krāsa, norādot, ka tie tagad veido ķēdes secību. Ja vēlaties atlasīt ķēdi no Rakstiem pāri lapas robežai, atlase darbojas tāpat: piemēram, lai kā ķēdi atlasītu modeļus no 3 līdz 6, nospiediet

un turiet 3. raksta taustiņu, pēc tam nospiediet J, lai pārietu uz 2. lappusi, un pēc tam nospiediet 6. raksta taustiņu. Tagad jūs redzēsit, ka visi 3., 4., 5. un 6. raksta spilventiņi ir izgaismoti. Lai ķēdētu modeļus, kas izmanto to pašu spilventiņu abās lapās kā sākuma/beigu punktus (piemēram, 1 un 5), turiet spilventiņu pirmajam rakstam, pārejiet uz 2. lapu, pēc tam atlaidiet spilventiņu. Šajā piemērā pēc tam tiek izveidota modeļu ķēde no 1 līdz 5.

Ir svarīgi atcerēties, ka modeļiem, kurus jūs saliekat kopā, ir jābūt blakus, tas ir, skaitliski secīgiem. Varat sasaistīt 1., 2., 3. un 4. modeļus vai 5., 6. un 7. kopā, vai 4.

un 5 kopā, bet 1,2 un 6 nevar savienot kopā. (Tomēr Circuit Tracks sižetu funkcija ļauj pārvarēt šo ierobežojumu: skatiet 82. lpp., lai uzzinātu, kā izmantot ainas.) Šis piemērs ilustrēs ķēdes veidošanu:



Iepriekš redzamajā modeļu skata piemērā parādīts iespējamais modeļu izvietojums 8 rakstu secībai. Mēs izmantojam šādus modeļus, un vienkāršības labad mēs pieņemsim, ka visi modeļi sastāv no 16 soļiem:

- 1. sintezēšana raksti no 1. līdz 4
- Synth 2 tikai modelis 1
- MIDI 1 1. un 2. raksts
- MIDI 2 6. un 7. raksts
- 1. bungas 2. un 3. raksts
- 2. cilindrs 3. līdz 6. raksti
- 3. bungas 5. un 6. raksts
- 4. bungas raksti no 1. līdz 8

Nospiežot Atskaņot, katrs celiņš tiks riņķots ap savu rakstu ķēdi. Garākā ķēde ir Drum 4 – tas nosaka kopējo secības garumu, šajā gadījumā 128 (8 x 16) soļi. 4. bungas atskaņos 1. līdz 8. modeļus, pēc tam atgriezīsies pie 1. modeļa un sāks no jauna. Pretēji tam, Synth 1 atskaņos modeļus no 1 līdz 4 secībā, pēc tam atgriezīsies atpakaļ un atkārtos; Synth 2 ir tikai viens modelis, tāpēc tas atkārtosies astoņas reizes 8 modeļu secībā. Drum 1 un Drum 3 ķēdēs ir divi raksti, tāpēc

tie katrs tiks atskaņots četras reizes, un Drum 2 ķēdē ir četri raksti, tātad tas tiks atskaņots divas reizes. Tas, ko dzirdat, ir ilustrēts tālāk esošajā laika skalā:



Iepriekš minētais piemērs ilustrē galvenos punktus, kas saistīti ar modeļu savienošanu kopā, lai izveidotu a

garāka secība. Garāku, sarežģītāku un interesantāku secību izveide ir tikai

šo principu paplašināšanu. Circuit Tracks ļauj izveidot līdz pat 256 (8 x 32) soļu rakstu ķēdes, kur jebkurš no astoņiem celiņiem var mainīt savu modeli ik pēc 16 soļiem (vai mazāk, ja arī sākuma/beigu punkti tiek mainīti no noklusējuma).

Varat restartēt ķēdi no vietas kurā Atakāņast slēdzīģi utķēda ptiekētts āktapiez pir Atākaņodeļa sākuma punkta sadaļā Ikreiz, kad nospiežat ķēdi.

turot nospiestu taustiņu Shift.

Raksta oktāva

Varat pārbīdīt visa sintezatora vai MIDI raksta augstumu uz augšu vai uz leju par vienu vai vairākām oktāvām, turot nospiestu taustiņu Shift 20 un pēc tam nospiežot J vai K 15. To var izdarīt, kamēr tiek atskaņots raksts, vai

apturēšanas režīmā. Raksta oktāvu var mainīt jebkurā no soļu skatiem, ti, piezīmju skatā, ātruma skatā, vārtu skatījumā vai modeļa iestatījumu skatā. Tiek pielāgots tikai pašlaik atlasītā ieraksta augstums, tas ir pārējie paliks neskarti.

Ja shēmā ir notis, kas jau ir augstākajā oktāvā, ko Circuit Tracks var ģenerēt, tos neietekmēs augšupejoša oktāvas maiņa; tas pats attiecas uz zemākajām notīm un oktāvas nobīdi uz leju. Tādā gadījumā poga J vai K iedegsies sarkanā krāsā, lai norādītu, ka komandu nevar izpildīt.

Skata bloķēšana

Pēc noklusējuma raksta soļa displejs augšējās divās rindās mainās ar atlasīto modeli (un pašreizējo lapu), lai vienmēr būtu redzams atskaņošanas kursors. Ja vēlaties rediģēt vienu modeli, turpinot atskaņot citu modeli vai pabeigt raksta ķēdi, varat izmantot View Lock. Viens no skata bloķēšanas veidiem ir "iesaldēt" modeļa soļa displeju līdz pašreizējam modelim (un lapai), turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Patterns 10. Augšējās divas rindas tagad tiks bloķētas ar modeli, kas tika parādīts, atlasot View Lock.

Rakstu skatā pašlaik skatītie modeļi tiks izgaismoti baltā krāsā. Pulsējošs balts spilventiņš norāda, ka raksts tiek skatīts un atskaņots, savukārt vienmērīgi balts norāda, ka tiek skatīts raksts, kamēr tiek atskaņots cits (tā paša celiņa): šis bloks pulsēs ieraksta krāsā. Lai mainītu skatīto rakstu, turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet raksta taustiņu. Joprojām varat mainīt modeļus un Rakstu kēdes tiek atskanotas parastajā veidā, kas aprakstīts sadalā Patterns View 74. lpp.

Skata bloķēšana ļauj arī iesaldēt soļu displeju pašreizējā modeļa lapā, kad strādājat ar 32 pakāpju modeli. Kad skata bloķēšana ir aktīva, modelis turpinās atskaņot

abas lapas, bet tagad tiek parādīta tikai tā lapa, kas tika skatīta, kad tika atlasīta skata bloķēšana . The alternatīvu Step Page var parādīt, nospiežot pogu Step Page 8

Kamēr Shift ir nospiests, poga Patterns deg zaļā krāsā, kad View Lock ir aktīvs; kad tas ir neaktīvs, tas ir sarkans. Varat jebkurā laikā nospiest taustiņu Shift : pogas krāsa apstiprinās, vai View Lock ir aktīvs vai nē.

Skata bloķēšana tiek lietota visiem ierakstiem, kā arī visiem skatiem, kuriem ir modeļa soļa displejs (ti, ātruma skats, vārtu skats utt., kā arī piezīmju skats). To var atcelt, nospiežot Shift + Patterns atkal. Ņemiet vērā, ka View Lock stāvoklis netiek saglabāts. Tas pēc noklusējuma būs "neaktīvs" ikreiz, kad tiks izmantota shēma Trases ir ieslēgtas.

Ainas

Ainas ļauj vienam projekta ietvaros piešķirt vairākus modeļus un rakstu ķēdes, ļaujot viegli aktivizēt dziesmas daļu. Pašas ainas var arī savienot ķēdē, lai sakārtotu daudz garākas sekvences un tādējādi izveidotu pilnīgas dziesmu struktūras.

Ainām var piekļūt miksera skatā: nospiediet Mixer , lai atvērtu šo:



Divas apakšējās spilventiņu rindas Mixer View attēlo 16 ainas, kas ir pieejamas Circuit Tracks. Jaunā projektā visi spilventiņi aktivizēs 1. modeli no visiem astoņiem ierakstiem, jo neviena raksta ķēde nav bijusi definēts vai vēl piešķirts. Pirmais (Pad 17) būs pulsējošs spilgti zaļš. kas norāda, ka pašlaik atskaņotie modeļi atbilst pēdējai atlasītajai ainai (pēc noklusējuma 1. aina).

Rakstu piešķiršana ainām

Atveriet modeļu skatu un definējiet visas modeļu ķēdes katram ierakstam, kas veido ainu. Mainiet uz Mixer View, nospiediet un turiet Shift: Scene spilventiņi maina krāsu uz blāvu zeltainu. Nospiediet ainas taustiņu (joprojām turot nospiestu taustiņu Shift) — nospiežot, tas iedegsies spilgti zeltā krāsā, norādot, ka raksti tagad ir tam piešķirts.



Visas atlasītās rakstu ķēdes tagad tiek saglabātas kā šī aina. Atlaižot taustiņu Shift, paliktnis ar saglabāto sižetu tagad parāda spilgti baltu:



Tagad, nospiežot tastatūras taustiņu, tiek atlasīta aina un tiks atskaņota iepriekš izmantoto modeļu ķēdes nākamreiz nospiežot Atskaņot.

Atlasot Mixer View, jūs uzreiz varēsiet redzēt, kur ainas jau ir saglabātas, jo to spilventiņi tiks izgaismoti spilgti balti vai spilgti zeltaini, nospiežot Shift.

Rakstu ķēžu piešķiršana sižetam neietekmē pašreizējo atskaņošanu un neizvēlēsies sižetu un nemainīs sižetu ķēdi (skatiet tālāk), ja jau esat atskaņošanas režīmā: tiks sākta atlasītā aina. kad pašreizējais raksts vai raksta kēde ir pabeigta – skatiet tālāk sadalu "Rinda ainas".

Kad veicat Saglabāt, divreiz nospiežot Saglabāt 19, sižeta dati tiek saglabāti ar pašreizējo projektu. Ja ainas panelis mirgo zaļā krāsā, tas norāda, i) ka šī ir pašlaik atlasītā aina, un ii) ka pašlaik atlasītie modeļi atbilst ainai piešķirtajiem modeļiem. Ja atlasītie raksti tiek mainīti Patterns View, panelis Scene atgriezīsies blāvā baltā krāsā. Ja atkārtoti tiek atlasīti atbilstošie modeļi, ainas panelis atkal mirs zaļā krāsā. Ņemiet vērā, ka šī darbība notiks tikai ar pēdējo atlasīto sižetu — ja atlasīsiet ainas modeļus, kas nav pēdējā atlasītā

viens, atbilstošais paliktnis nekļūs zaļš.

Ķēdes ainas, lai izveidotu izkārtojumu

Tāpat kā modeļu skatā varat apvienot modeļus, tāpat kā kombinētāja skatā varat apvienot ainas. lai izveidotu garākas secības. Lai to izdarītu, turot nospiestu taustiņu pirmajai ainai, pēc tam nospiežot taustiņu pēdējai ainai: šie spilventiņi un visi starp tiem izgaismosies zaļā krāsā. Ainu ķēde, kas tiks atskaņota, tagad ietvers ainas, kas piešķirtas visiem spilventiņiem starp diviem nospiestajiem; Piemēram, ja vēlaties sižetu ķēdi, kas sastāv no 1. līdz 5. ainas, turiet 1. ainas taustiņu un nospiediet 5. ainas taustiņu. Katra aina vienreiz atskaņos tai piešķirto modeļu ķēdi un pēc tam pārslēgsies uz nākamo ainu. The

Ainas tiks atskaņotas skaitliskā secībā un pēc tam atkārtojas.



Ņemiet vērā, ka varat izmantot sižetus, lai pārvarētu ierobežojumu, ka nevar definēt modeļu skatā nesaistītu rakstu modeļu ķēde. Jūs varat piešķirt blakus esošās modeļu grupas secīgām Ainu atmiņām un pēc tam tās atskaņot kā ainas ķēdi. Piemēram, ja vēlaties atskaņot 1., 2., 5. un 6. modeļus secībā, varat izveidot 1. un 2. modeļu ķēdi un piešķirt to ainas atmiņai, un tām vēl vienu 5. un 6. modeļu ķēdi un piešķirt. to uz nākamo

Ainu atmiņa. Pēc tam varat definēt šo divu ainu ainu ķēdi un iegūt četras nepieciešamās Raksti secīgi.

Rindas ainas

Ainas var būt "iepriekš atlasītas" tāpat kā raksti, tādēļ, ja aina jau tiek atskaņota, nākamā tiek ievietota rindā. Rindā esošās ainas spilventiņš mirgo zaļā krāsā, un pašlaik atskaņotā Drum 1 Pattern beigās jaunā aina tiks atskaņota no sākuma, nezaudējot sinhronizāciju.

Ainu notīrīšana

Lai notīrītu sižeta atmiņu, turiet nospiestu Clear 🕜 un nospiediet sižeta taustiņu, kuru vēlaties dzēst. Tādējādi Scene atmiņa tiks atgriezta noklusējuma stāvoklī — 1. raksts visiem ierakstiem.

Ainu dublēšana

Lai kopētu sižetu, turiet nospiestu Duplicate 8, nospiediet kopējamās ainas taustiņu, pēc tam nospiediet sižeta atmiņas taustiņu, kurā vēlaties saglabāt kopiju. Atlaidiet dublikātu. Tomēr jūs varat ielīmēt nokopēto ainu vairākas reizes (dažādās atmiņas vietās), ja paturat dublikātu .

Temps un Svings

Tempo un Swing ir cieši saistīti, un to regulēšanas metodes ir ļoti līdzīgas.

Laiks

Circuit Tracks darbosies jebkurā tempā diapazonā no 40 līdz 240 BPM; noklusējuma temps jaunam Projekts ir 120 BPM. Tempu var iestatīt ar iekšējo tempa pulksteni vai ar ārējo MIDI pulksteni avots. Ārējo MIDI pulksteni var lietot, izmantojot USB portu vai MIDI ieejas portu.

Lai parādītu un pielāgotu iekšējā tempa pulksteņa BPM, nospiediet pogu Tempo/Swing 16, lai atvērtu Tempo View. (Tāpat kā lielākā daļa Circuit Tracks pogu, varat īsi nospiest, lai pārslēgtu režģi uz Tempo View vai turiet nospiestu, lai īslaicīgi pārbaudītu BPM.)

BPM tiek parādīts spilventiņu režģī kā divi vai trīs lieli cipari zilā un baltā krāsā. Cipars "simts" (kas var būt tikai "1", "2" vai izslēgts) aizņem režģa 1. un 2. kolonnu, savukārt "desmitie" un "vienību" cipari aizņem trīs kolonnas. Tālāk ir parādīts, kā tiek attēloti cipari no 0 līdz 9.



Makrovadību 1 izmanto, lai pielāgotu tempu; tā gaismas diode iedegas spilgti zilā krāsā.

Ārējais pulkstenis

Nav nepieciešama pārslēgšana, lai Circuit Tracks tiktu pakļauts ārējam MIDI pulksteņa avotam (atkarībā no pulksteņa iestatījumiem — skatiet "Pulksteņa iestatījumi" 106. lpp.). Ja tiek lietots derīgs ārējais pulkstenis, tas automātiski tiks izvēlēts kā pulksteņa avots, un režģī sarkanā krāsā tiks parādīts "SYN", ja ir iestatīts makro 1. pagriezās. Makro 1 pielāgošana nemainīs iekšējo tempu, kad tiek izmantots ārējais pulkstenis. Lai gan iekšējais tempa pulkstenis pieļauj tikai veselus skaitļus BPM (ti, bez daļējas tempa vērtībām), Circuit Tracks tiks sinhronizēts ar jebkuru ārējo pulksteņa ātrumu, tostarp daļskaitļu vērtībām, diapazonā no 30 līdz 300 BPM. Ja ārējais pulkstenis tiek noņemts (vai iziet ārpus diapazona), Circuit Tracks atskaņošana tiks pārtraukta. "SYN" paliek displejā, līdz tiek nospiests Play . Pēc tam režģī tiek parādīts BPM, kas tika saglabāts kopā ar projektu, makro 1 tiks atkārtoti iespējots, un pēc tam jūs varat pielāgot tempu.

Pieskarieties Tempo

Ja vēlaties pieskaņot Circuit Tracks tempu esošam skaņdarbam un nezināt tā BPM, varat izmantot Tap Tempo. Turiet nospiestu taustiņu Shift un pieskarieties pogai Tempo/Swing , lai atskaņotu dziesmu, kuru klausāties. Lai izmantotu Circuit Tracks, mainītu tā tempa iestatījumu uz savu manuāla ievade, un pēc tam tā aprēķinās BPM, vidēji aprēķinot pēdējos piecus pieskārienus.

Varat izmantot Tap Tempo jebkurā laikā, bet, ja atrodaties Tempo View, jūs redzēsit BPM displeja atjauninājumu. pats uz stepa tempu.

Šūpoles

Pēc noklusējuma visas modeļa darbības ir vienādi izvietotas laikā. Ja temps ir 120 sitieni minūtē, 16 pakāpju shēma atkārtosies ik pēc 2 sekundēm, padarot soļus ar sekundes astoto daļu. Mainot parametru Swing no tā noklusējuma vērtības 50 (diapazons ir no 20 līdz 80), tiek mainīts pāra numuru soļu laiks (izslēgts

sitieni); zemāka šūpošanās vērtība saīsina laiku starp pāra soli un iepriekšējo nepāra soli, augstāka Swing vērtība rada pretēju efektu.



pārmaiņus pielāgojot tempu un šūpošanos, iespējams, pamanīsit nelielu aizkavi, pirms stājas spēkā pogas regulēšana. Tas ir paredzēts, lai jūs varētu pārbaudīt pašreizējās Tempo un Swing vērtības, nemainot tās.

Šūpoles var izmantot, lai jūsu rakstam pievienotu papildu "rievu". Ņemiet vērā, ka tie ir vienmērīgie soļi "šūpojās", tās var interpretēt kā 1/16 notis (puskvadrātzīmes).

Noklikšķiniet uz ceļa

Klikšķi (vai metronomu) var aktivizēt vai deaktivizēt, turot nospiestu Shift un nospiežot Clear 17. Clear degs spilgti zaļā krāsā, kad ir iespējots Click, un blāvi sarkanā krāsā, ja tas nav iespējots. Kad tas ir iespējots, ikreiz, kad tiek atskaņots sekvencers, visos audio izvados ik ceturkšņa notis tiks atskaņots metronoms. Šis ir globāls iestatījums, tāpēc Click paliks ieslēgts vai izslēgts neatkarīgi no pakotnes vai projekta izmaiņām. Iestatījums netiek saglabāts, kad Circuit Tracks ir izslēgts.

Lai regulētu klikšķa skaļumu, nospiediet Tempo/Swing un izmantojiet Macro 5 (to, kas atrodas virs Clear/ Swing. Noklikšķiniet uz pogas). Klikšķu līmenis ir arī globāls iestatījums, tāpēc tas attiecas uz visām pakotnēm un projektiem. Līmeņa iestatījums tiek saglabāts, kad ierīce tiek izslēgta, izmantojot barošanas pogu 8

Analogā sinhronizācijas izeja

Ārējo aprīkojumu, piemēram, analogo sintezatoru, ir ļoti vienkārši sinhronizēt ar ķēdes trasēm, izmantojot aizmugurējā paneļa sinhronizācijas izejas savienotāju pasksoelnoši (@PSM)hfoktiizākcijastienījusvaariesttatīb iestasīša paspokationākatientp@3. Ipp. Noklusējuma ātrums ir divi impulsi ceturkšņa piezīme.

Mikseris

Circuit Tracks ietver astoņu kanālu mikseri, kas ļauj pielāgot katra celiņa skaļumu attiecībā pret citiem. Pēc noklusējuma visi ieraksti tiek atskaņoti ar skaļuma līmeni 100 (patvaļīgas vienības, diapazons no 0 līdz 127),

ļaujot jums izmantot galveno skaļuma regulēšanas pogu 💭 lai pēc vajadzības pielāgotu izvades līmeni.

Nospiediet Mixer 11, lai atvērtu miksera skatu:



Izgaismotie spilventiņi 1. rindā ir katra ieraksta skaņas izslēgšanas pogas. Nospiediet taustiņu, lai apturētu sekvencēra aktivizēšanu sintezatora celiņa notis, bungu celiņa hits, MIDI celiņa notis izvadi un CC automatizācija, kas savukārt izslēgs celiņu; nospiediet vēlreiz, lai ieslēgtu skaņu. Paliktņa apgaismojums samazinās, lai norādītu uz izslēgšanas stāvokli.

Ievades līmeņa kontrole

Pēc noklusējuma miksera skatā makro kontrolē katra ieraksta skaļuma līmeni. To norāda J poga 15 tiek iedegta. Makro gaismas diodes iedegas attiecīgajā trases krāsā un izgaismojas, samazinot sliežu ceļa līmeni.

Makro vadīklas 3 un 4 (MIDI celiņi) kontrolē ārējo analogo audio avotu līmeni savienots ar aizmugurējā paneļa 1. un 2. ieeju 5 . Tos var izmantot, lai pievienotu ārējās izejas

sintezatori Circuit Tracks miksā.

Trases līmeņa regulēšana ar makro var būt automatizēta. Ja Circuit Tracks ir ierakstīšanas režīmā, izmaiņas atsevišķos celiņu līmeņos tiks ierakstītas modelī. Lai dzēstu Volume Level automatizāciju, turiet nospiestu Clear 17 un pagrieziet makro vadību. Makro gaismas diode iedegsies sarkanā krāsā, lai to norādītu dzēšana ir pabeigta.

Panoramēšana

Varat arī novietot katru ierakstu jebkurā stereo attēla vietā (taču jums būs jāuzrauga gan kreisā, gan labā izeja, protams). Nospiežot pogu J 15, makro vadīklas pārvērš panoramēšanas **režīmā** vadības ierīces katram celiņam. Poga J nodziest, un poga K iedegas. Katra celiņa noklusējuma panoramēšanas pozīcija ir stereocentrs, ko norāda makro gaismas diodes, kas ir baltā krāsā. Panoramējot celiņu pa kreisi, gaismas diode kļūst arvien gaišāka zilā krāsā; panoramēšana pa labi kļūst arvien spilgti rozā.

Lai ātri atgrieztu panoramētu ierakstu stereo attēla centrā, turiet nospiestu Clear 17 un pagrieziet makro vadību pulksteņrādītāja virzienā. Makro gaismas diode iedegsies purpursarkanā krāsā, norādot, ka darbība ir pabeigta.

Pannas vadīklas ir automatizētas tāpat kā līmeņa vadīklas. Lai dzēstu Pan automatizāciju, turiet nospiestu Clear un pagrieziet makro vadību pretēji pulksteņrādītāja virzienam. Makro gaismas diode iedegsies sarkanā krāsā, norādot, ka darbība ir pabeigta.

Nospiežot K, tiks atgriezta Makro līmeņa kontroles funkcija.

Uzstāšanās ar izslēgtiem ierakstiem

Izslēgšanu var izmantot radošākiem nolūkiem nekā vienkārši ieraksta klusināšanai; tas ļauj veikt reāllaikā neieslēgtus ierakstus. Kad celiņa skaņa ir izslēgta, tā sekvencēra soļu spilventiņi kļūst neaktīvi. Tomēr tie kļūst pieejami, lai atskaņotu sintezatoru notis vai akordus vai bungu hitus reāllaikā.

Lai eksperimentētu ar to, atlasiet projektu ar aktīviem bungu celiņiem un mikserī izslēdziet sintezatora celiņu Skatīt. Izslēgtajam ierakstam atlasiet Note View : soļu spilventiņi joprojām rādīs notiekošo secību, taču, tā kā celiņš ir izslēgts, sekvencētājs neaktivizēs notis. Soļu spilventiņus tagad var izmantot, lai atskaņotu sintezētās notis "manuāli" — reāllaikā. Jūs jau varat atskaņot notis vai akordus

piešķirt soļiem, nospiežot soļu spilventiņus, vai, ja celiņš ir tukšs, varat piešķirt piezīmi(-es) jebkurai no soļu spilventiņiem. Tagad jums ir 16 spilventiņu komplekts, ko var izmantot, lai aktivizētu jebkuru nošu kombināciju, kad un kad vēlaties. Turklāt makro automatizāciju Step Edit Mode var pielietot jebkuram no ieprogrammētajiem soļu spilventiņiem, ko būtu ļoti grūti izdarīt reāllaikā.

To pašu principu var izmantot ar Drum celiņiem, taču šeit būs jāizvēlas vai nu Velocity View vai Gate View, jo Drum celiņos netiek rādīta atsevišķa sekvencēra darbību kopa. Ja izmantojat Gate View, jums ir papildu priekšrocība — piekļuve Drum Micro Steps.

FX sadaļa

Circuit Tracks ietver digitālo efektu procesoru (FX), kas ļauj pievienot aizkaves un/vai reverb efektus jebkuram vai visiem celiņiem, kas veido jūsu projektu. Ir arī galvenais kompresors, kas pēc noklusējuma tiek lietots jūsu maisījumam.

Tiek nodrošināti sešpadsmit aizkaves un astoņi reverb sākotnējie iestatījumi, un jūs varat izvēlēties jebkuru no katra veida. Sūtīšanas līmeņi no katra celiņa, ti, cik daudz reverb un/vai aizkaves tiek pievienots, ir individuāli regulējami katram celiņam, izmantojot makro vadīklas. Jebkuri pievienotie efekti var tikt saglabāti projektā parastajā veidā.

Nospiediet FX 12, lai atvērtu FX View.



Katrs no "persiku" spilventiņiem 1. un 2. rindā izsauc aizkaves priekšiestatījumu, un līdzīgi "krēmkrāsas" spilventiņi 3. rindā iespējo reverb iestatījumus. Līdz šim labākais veids, kā novērtēt dažādus efektus, ir tos klausīties, visefektīvāk izmantojot vienu atkārtotu sitienu, piemēram, slazdu. Tomēr parasti reverbācijas sākotnējie iestatījumi tiek sakārtoti ar pieaugošu reverberācijas laiku no 17. pad 24, un aizkaves sākotnējie iestatījumi kļūst arvien sarežģītāki no 1 pad 16. Visi aizkaves sākotnējie iestatījumi nodrošina atgriezenisko saiti vairākām atbalsīm, un daži ietver interesantus signālus. arī pagriezts laiks un stereo "ping-pong" efekti. Visos gadījumos aizkaves laiks ir saistīts ar BPM: pilnu sākotnējo iestatījumu sarakstu skatiet tabulā 92. lpp.

Reverb

Lai vienam vai vairākiem ierakstiem pievienotu reverbu, atlasiet reverb iepriekš iestatītu iestatījumu. Spilventiņš, kas atbilst aktīvajam priekšiestatījumam, iedegas spilgti. Makro tagad ir reverb sūtīšanas līmeņa vadīklas astoņiem ierakstiem: tas ir tieši tāds pats izkārtojums, kas tiek izmantots miksera skatā. Makro gaismas diodes tagad ir vāji izgaismotas krēmkrāsas; paaugstinot sūtīšanas līmeni, jūs dzirdēsit, ka tā vadītajam celiņam tiek pievienots reverbs un LED palielinās spilgtums.

Varat pievienot atlasīto reverb efektu jebkuram vai visiem ierakstiem dažādās pakāpēs, izmantojot citas makro vadīklas. Tomēr nav iespējams izmantot dažādus reverb iestatījumus dažādos ierakstos.

Sīkāka informācija par 8 reverb sākotnējiem iestatījumiem ir sniegta zemāk:

IEPRIEKŠIESTATĪT	KAVĒŠANAS VEIDS
1	Mazā palāta
2	Mazā istaba 1
3	Mazā istaba 2
4	Liela istaba
5	Halle
6	Lielā zāle
7	Zāle – garas pārdomas
8	Lielā zāle – garas pārdomas

Kavēšanās

Aizkaves efekta pievienošana ir tieši tāds pats process: atlasiet efektu no 1. un 2. rindas spilventiņiem. Makro tagad ir aizkaves sūtīšanas līmeņa vadīklas; jūs redzēsiet, ka to gaismas diodes tagad rāda persiku, lai apstiprinātu viņu pārcelšana uz aizkaves FX.

Lai gan tie paši makro tiek izmantoti kā reverb sūtīšanas līmeņi un aizkaves sūtīšanas līmeņi, abi efekti paliek neatkarīgi: makro izmanto vienu vai otru funkciju atkarībā no tā, vai pēdējais nospiestais FX taustiņš bija reverb vai aizkaves priekšiestatījums. Sīkāka informācija par 16 aizkaves iestatījumiem ir sniegta zemāk esošajā tabulā:

IEPRIEKŠIESTATĪT	KAVĒŠANAS VEIDS	MŪZIKAS APRAKSTS
1	Slapback Ātri	Ļoti ātri atkārtojas
2	Slapback Slow	Ātri atkārtojas
3	32. Triplets	48 cikli uz joslu
4	32	32 cikli uz joslu
5	16. trīnīši	24 cikli uz joslu
6	16	16 cikli uz joslu
7	16. galda teniss	16 cikli uz joslu
8	16. galda teniss 8. trīnīši 8.	16 cikli uz vienu stieni ar šūpolēm
9	punktots galda teniss	12 cikli uz joslu
10		8 cikli uz 3 sitieniem ar Stereo Spread
11	8	8 cikli uz joslu
12	8. galda teniss	8 cikli uz joslu
13	8. galda teniss, 4. trīnīši	8 cikli uz vienu stieni ar šūpolēm
14	4. punktēts galda teniss	6 cikli uz joslu
15		4 cikli uz 3 stieņiem ar šūpošanos
16		6 cikli uz joslu

FX sūtījumu automatizācija

Reverb un aizkaves sūtīšanas līmeņus var automatizēt, pagriežot makro vadību, kamēr ir aktīvs ierakstīšanas režīms. Secības laikā varat mainīt efekta apjomu. Notīrīt pogu 17 var izmantot, lai dzēstu FX sūtīšanas vadības automatizācijas datus: turiet nospiestu Notīrīt un pagrieziet sūtīšanas vadīklu, kurai nav ilgāk nepieciešama automatizācija; LED iedegas sarkanā krāsā, lai apstiprinātu darbību.

Skatiet arī "Pogas kustību ierakstīšana" 37. lpp. un 72. lpp.

Galvenais kompresors

To iespējo vai atspējo FX poga iestatīšanas skatā: skatiet 103.

Sānu ķēdes

Katru no sintezatora celiņiem un ārējām audio ieejām (ko attēlo MIDI celiņi) var savienot ar sānu ķēdi. Sānu ķēdes darbojas tāpat kā parastajos dinamikas procesoros, piemēram, kompresoros, un tās var izmantot, lai savlaicīgi mainītu sintezatoru nošu "aploksni" ar jebkuru no bungu celiņiem.

Side Chain ļauj atlasītā bungu celiņa hitiem pazemināt sintezatoru audio līmeni. Izmantojot sintezatora skaņas ar ilgu saglabāšanas laiku vai gariem vārtiem, varat likt bungu paraugam "pumpēt" sintezatora skaņas, lai radītu interesantus un neparastus efektus.

Ir pieejami septiņi sānu ķēdes priekšiestatījumi, no kuriem katrs ļauj atlasītajam bungu celiņam modificēt sintezatoru celiņu skaņu (vai signālus ārējās audio ieejās) smalki dažādos veidos. Pēc noklusējuma Side Chain ir IZSLĒGTS gan sintezatoros, gan abos MIDI celiņos.

Sānu ķēdes skats ir FX pogas <mark>sekundārais skats 12.</mark> Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot FX, vai nospiediet FX otrreiz, ja jau ir FX skats , lai pārslēgtu skatu.



Sānu ķēdes skatā tiks parādītas vai nu sintezatora celiņu sānu ķēdes vadīklas, vai MIDI celiņi (ārējās ieejas) atkarībā no tā, kurš celiņš tika atlasīts, nospiežot Shift + FX . Varat izmantot pogas J un K 15 , lai pārslēgtos starp sintezatoru un MIDI celiņu sānu ķēdes skatu.

Divas apakšējās spilventiņu rindas atbilst septiņiem sānu ķēdes sākotnējiem iestatījumiem (no 2 līdz 8 katrā rindā) attiecīgi 1. un 2. sintezatoram (vai MIDI 1 un MIDI 2); pirmais spilventiņš katrā rindā ir 'OFF poga' — tas atspējo sānu ķēdes apstrādi sintezatoram (vai audio ievadei). 1. spilventiņš ir izgaismots spilgti sarkanā krāsā, kad sānu ķēde ir IZSLĒGTA; nospiediet jebkuru citu spilventiņu rindā, lai iespējotu vienu no sānu ķēdes sākotnējiem iestatījumiem, un Pad 1 kļūst blāvs un atlasītais spilventiņš tiek rādīts spilgtā celiņa krāsā.

Augšējās rindas spilventiņi no 5. līdz 8. ļauj atlasīt, kurš bungu celiņš būs sānu ķēdes palaidējs izvēlētajam celiņam (izvēlas, nospiežot sānu ķēdes iepriekš iestatīto celiņu).

Tāpat kā ar daudzām citām Circuit Tracks funkcijām, labākais veids, kā izprast sānu ķēdes apstrādi, ir eksperimentēt un klausīties. Labs sākumpunkts ir iestatīt vienas sintezatora nots Gate vērtību 16, lai tā skanētu nepārtraukti, un likt Drum 1 atskaņot dažus bungu sitienus. Atlasot dažādus sānu ķēdes sākotnējos iestatījumus, jūs dzirdēsiet dažādus veidus, kā bungas "pārtrauc" nepārtraukto sintezatoru. Vienam un tam pašam sānu ķēdes priekšiestatījumam var būt izteikti atšķirīgs efekts, ja to lieto kopā ar dažādiem sintezatoriem, tāpēc ir vērts eksperimentēt arī ar dažādām sintezatora skaņām. Ņemiet vērā arī to, ka efekts būs vairāk vai mazāk interesants atkarībā no sintezēšanas modeļu un Drum 1 relatīvajiem laikiem.

Sānu ķēdes pārslēgšana turpināsies pat tad, ja avota celiņa līmenis ir samazināts līdz nullei miksera skatā. Šī ir funkcija, kuru var izmantot diezgan radoši! Tomēr, ja izslēdzat bungu celiņu atlasīts kā atslēga miksera skatā, sānu ķēdes aktivizēšana ir atspējota.

Filtra kloķis

Visa Circuit Tracks audio izvade — visu sešu iekšējo celiņu skaņu summa un divas ārējās audio ieejas — tiek palaista caur tradicionālo dīdžeja stila filtru. Kontrole ir lielā galvenā filtra poga 2 . Filtra poga ir viena no galvenajām veiktspējas vadīklām, un tā var būt

izmanto, lai radikāli mainītu kopējo skaņu.

Filtrs ietver gan zemās, gan augstas caurlaidības veidus. Augstas caurlaidības filtrs noņem zemās frekvences (bass) no izejas, un zemas caurlaidības filtrs noņem augstās frekvences (augstos toņus). Circuit Tracks galvenā filtra poga kontrolē zemas caurlaidības filtru, kad to pagriežat pretēji pulksteņrādītāja virzienam no centrālās pozīcijas, un augstfrekvences filtru, kad to pagriežat pulksteņrādītāja virzienā no centrālās pozīcijas. Ņemiet vērā, ka vadības pults centrā ir fiksators – šajā pozīcijā filtrēšana nenotiek un gaismas diode zem pogas ir vāji izgaismota baltā krāsā. Pagriežot pogu pulksteņrādītāja virzienā, jūs dzirdēsiet, ka bungas un zemākās notis pazūd, atstājot jums daudz plānāku skaņu; pretējā virzienā vispirms pazūd augstās notis, atstājot jums apslāpētu skaņu. Kad kāds filtrē, gaismas diode mainās uz gaiši zilu tips ir aktīvs, un, pagriežot vadības ierīci, palielinās spilgtums.

Projekti

Pamata pārskatu par projektu ielādi un saglabāšanu var atrast 23. lpp. Šajā nodaļā ir apskatīti daži papildu aspekti, kas saistīti ar projektu izmantošanu.

Projektu maiņa

Ir daži noteikumi, kas nosaka, kā Circuit Tracks reaģē, pārejot no viena projekta uz citu. Ja atrodaties apturēšanas režīmā (ti, ja nedarbojas sekvencētājs) un maināt Projects Play pogu, jaunais projekts vienmēr sākas ar darbību, kas Skatiet, nospiežot pogu Raksta sākuma punkts (pēc noklusējuma 1. darbība) katram celiņam; ja projekts ietver ķēdes modeļus, tas sāksies pirmā modeļa sākuma punktā. Tas notiks neatkarīgi no tā, kurš solis tiks veikts sekvencers bija, kad tas pēdējo reizi tika apturēts. Jaunā Projekta temps aizstās tempu iepriekšējā.

Ir divas iespējas, kā mainīt projektus atskaņošanas režīmā:

- Ja atlasāt jaunu projektu, nospiežot tā taustiņu, pašreizējais modelis tiks atskaņots līdz pēdējam solim (Ņemiet vērā — tikai pašreizējais raksts, nevis aina vai pilnīga rakstu ķēde), un jaunā projekta bloks mirgos baltā krāsā, norādot, ka tas tiek ievietots rindā. Pēc tam jaunais projekts tiks atskaņots atkarībā no tā modeļa sākuma punkta (pēc noklusējuma 1. solis) vai ķēdes pirmā modeļa sākuma punkta vai pirmās ainas.
- 2. Ja, izvēloties jaunu projektu, turat nospiestu taustiņu Shift, tiks sākta tikko atlasītā projekta atskaņošana nekavējoties. Jaunais projekts tiks atskaņots no tā paša modeļa ķēdes posma, kuru sasniedza iepriekšējais projekts. Tūlītēja projektu pārslēgšana var kļūt īpaši interesanta, ja abos projektos ir vai nu dažāda garuma raksti, vai arī atšķirīgs modeļu skaits, kas veido modeļu ķēdi. Kā esam minējuši citur šajā lietotāja rokasgrāmatā, eksperimentēšana bieži vien ir labākais veids, kā saprast, kā Circuit Tracks tiek galā ar šo problēmu.

Klīringa projekti

Notīrīt **7**var izmantot projektu skatā , lai dzēstu nevēlamus projektus. Nospiediet un turiet Notīrīt; to iedegas spilgti sarkanā krāsā un visi režģa spilventiņi nodziest, izņemot pašlaik atlasītā projekta, kas parāda spilgti baltu. Nospiediet šo taustiņu, lai dzēstu projektu.

Ņemiet vērā, ka šī procedūra ļauj dzēst tikai pašlaik atlasīto projektu; tādējādi nodrošinot aizsardzību pret nepareiza projekta dzēšanu. Vienmēr pārbaudiet, vai Project pad satur projektu, kuru vēlaties dzēst, atskaņojot to pirms notīrīt.

Projektu saglabāšana jaunās vietās

Izmantojiet Save 19, lai saglabātu ierakstus, ar kuriem esat strādājis, Project atmiņas slotā. Saglabāt ir jānospiež divas reizes, lai pabeigtu veikala procesu: pirmajā nospiešanas reizē mirgos poga Saglabāt ; otrā nospiešana saglabās jūsu darbu pēdējā projekta atmiņā, kas tika izmantota. Tas nozīmē, ka, ja jūsu pašreizējais darbs bija balstīts uz iepriekš saglabātu projektu, sākotnējā versija tiks pārrakstīta.

Lai nodrošinātu, ka jūsu darbs tiek saglabāts citā projekta atmiņā, pārslēdzieties uz projektu skatu. Jūs redzēsit, ka, pirmo reizi nospiežot pogu Saglabāt, pēdējā atlasītā projekta spilventiņš mirgo baltā krāsā. Ja vēlaties saglabāt savu darbu jaunā atmiņas slotā, nospiediet šī slota taustiņu: visi pārējie spilventiņi kļūs tumši un izvēlētais uz pāris sekundēm ātri mirgos zaļā krāsā.

Ņemiet vērā, ka jūs varat "pārtraukt" Saglabāšanas rutīnu pēc pirmās pogas Saglabāt nospiešanas, nospiežot jebkuru citu pogu.

Projekta krāsu maiņa

Varat arī piešķirt citu krāsu jebkuram no Project View spilventiņiem — tas var būt lielisks palīgs dzīvajā izpildījumā. Jūs izvēlaties krāsu kā daļu no iepriekš aprakstītajām saglabāšanas procedūrām. Pēc pirmās pogas Saglabāt nospiešanas LED 1. makro rotācijas vadības pultī iedegsies pašreizējā atlasītā projekta spilventiņa krāsā: ja vēl neesat mainījis krāsu, tā būs tumši zila. Tagad varat ritināt 14 krāsu paleti, pagriežot makro 1 pogu. Kad redzat vajadzīgo krāsu, otrreiz nospiediet Saglabāt vai nospiediet atmiņas vietai atbilstošo taustiņu: tas pabeidz saglabāšanas procesu ar mirgojošu zaļu spilventiņu, kā aprakstīts iepriekš.

Ņemiet vērā, ka pēc Saglabāšanas darbības paliktnis kļūs balts, tāpēc jauno krāsu jūs neredzēsit uzreiz, bet to darīsit, tiklīdz atlasīsit citu projektu.

Pakas

Komplekts ir definēts kā viss, kas pašlaik tiek saglabāts jūsu ķēdes trasēs: jūs varat eksportēt pašreizējo pakotni uz noņemamu microSD karti. Kartes slots atrodas aizmugurējā panelī 7

Komplektā ir ietverts viss Circuit Tracks pašreizējās darbības, tostarp visu 64 saturs Projekta atmiņas, visi 128 sintezatora ielāpi un visi 64 bungu paraugi. Kartē var ievietot 31 papildu pakotni: tas ļauj droši saglabāt milzīgu daudzumu darba satura nemainīgā datu nesējā, un tas var ietvert ļoti atšķirīgu žanru projektus, vajadzības gadījumā komplektējot ar personalizētiem ielāpiem un paraugiem. Principu var paplašināt vēl vairāk, jo jūs, protams, varat izmantot tik daudz

microSD kartes, kā vēlaties.

Pakešu skats ir pogas Projekti sekundārais skats 19. Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot Projects, vai otrreiz nospiediet Projects , ja tas jau ir projektu skatā , lai pārslēgtu skatu.

SVARĪGS:

Pack View var piekļūt tikai tad, ja aizmugurējā paneļa slotā ir ievietota microSD karte.



Pakas var nosūtīt uz Circuit Tracks, izmantojot Novation Components vietnē

https://components.novationmusic.com/. Katrs spilventiņš apzīmē iepakojumu: tiks izgaismots pašlaik ielādētais balts, un pārējie spilventiņi tiks izgaismoti tiem piešķirtajās krāsās, kas ir iestatītas sadaļā Novation Components.

Pakas ielāde

Vispirms atlasiet pakotni, nospiežot jebkuru citu apgaismotu taustiņu, izņemot to, kas atrodas pašlaik ielādētā iepakojumā. Tas sāks pulsēt starp blāvu un gaišu (tai piešķirtajā krāsā), lai apstiprinātu, ka tas ir "uzpildīts" un tagad to var ielādēt. Nav iespējams ielādēt "tukšu pakotnes slotu", jo tajā nebūs nekādu sintezatoru ielāpu, MIDI veidnes vai bungu paraugi. Tāpat nav iespējams atkārtoti ielādēt pašreizējo pakotni.

[Ja nevēlaties ielādēt sagatavotu pakotni, vai nu sagatavojiet citu pakotni ielādei, vai izejiet no pakotņu skata. Atgriežoties Packs View, neviena pakotne netiks rādīta kā sagatavota.]

Kad pakotne ir sagatavota, nospiediet atskaņošanas pogu, lai ielādētu pakotni. Dažas sekundes, kamēr pakotne tiek ielādēta, uz spilventiņiem tiks atskaņota animācija, un, kad ielāde būs pabeigta, Pack View atkal tiks parādīts ar baltā krāsā izgaismotu tikko ielādētās pakotnes spilventiņu.

Paku kopēšana

Ja jums ir beigušies projekti komplektā, bet vēlaties turpināt darbu pie jauniem projektiem ar to pašu sintezatoru ielāpu un paraugu komplektu, varat dublēt pašreizējo pakotni.

Lai dublētu pašreizējo pakotni, vispirms ievadiet pakotņu skatu. Turiet Duplicate sum pašlaik atlasīto Pack mirs zaļā krāsā, bet pieejamie Pack sloti tiks izgaismoti blāvi zilā krāsā. Lai rakstītu, nospiediet blāvi zilu slotu pašreizējo pakotni uz jauno atrašanās vietu.

Ņemiet vērā, ka pakotnes var noņemt tikai, izmantojot komponentus, un tos nevar notīrīt no ierīces tieši.

Izmantojot microSD kartes

BRĪDINĀJUMS:

Saglabāšanas vai ielādes darbību laikā neizņemiet microSD karti no Circuit Tracks. Šādi rīkojoties, var tikt zaudēts iepriekš saglabātais darbs. Ņemiet vērā, ka saglabāšanas darbības ietver pakotnes dublēšanu un satura pārsūtīšanu no komponentiem.

Aizmugurējā paneļa kartes slotā ievietota microSD karte ļauj piekļūt vairākiem iepakojumiem. trases iekšējā atmiņā ir tikai viena pakotne: microSD kartē var ievietot vēl 31 pakotni, tādējādi nodrošinot līdz pat 32 pakotņu pieejamību ielādei Circuit Tracks, kamēr karte ir ievietota.

Ja microSD karte nav ievietota kopš ieslēgšanas, Pack View parādīs sarkanu un dzeltenu ikonu tas nozīmē "nav pieejams SD":



(Ikona "nav SD" tiek parādīta arī citās situācijās, plašāku informāciju skatiet sadaļā "SD kartes izņemšana".

Sīkāka informācija.) Circuit Tracks pilnībā darbojas bez Micro SD kartes, taču lietotājam būs piekļuve tikai iekšējai pakotnei. Ja ir microSD karte, Packs View parādīs pieejamās pakotnes un ļaus lietotājam ielādēt jaunu pakotni, kā aprakstīts iepriekš sadaļā Pakas ielāde.

Ja ierīce ir ieslēgta bez microSD kartes (kā rezultātā tiek ielādēts iekšējais komplekts), to var ievietot jebkurā vietā, lai piekļūtu kartes saturam. Ja karte ir iepriekš ir noņemts, ievietojot to atkārtoti, varēsit piekļūt kartes saturam un tiks veikta normāla darbība turpiniet, ja, izņemot karti, iepriekš ir traucēta kāda funkcionalitāte. MicroSD kartes izņemšana ir sīki aprakstīts tālāk. Ja microSD karte tiek izņemta, kamēr ir ielādēts iekšējais komplekts, ķēdes trases darbosies, kā aprakstīts. punktā, lai darbotos no ieslēgšanas bez kartes. Šāda rīcība neapgrūtina lietotāja spējas lai ielādētu sintezatora ielāpus un paraugus vai saglabātu un ielādētu projektus.

Ir iespējams izņemt microSD karti, kamēr no SD kartes ir ielādēta pakotne lietošanā. Sekvences atskaņošana netiks apturēta, un visas nesaglabātās izmaiņas šajā brīdī netiks zaudētas. Tomēr, tā kā kartes nav, nav pieejami dati, ko ielādēt. Projekts turpinās atskaņot, jo pašreizējie projekta dati tiks ielādēti vienības operatīvajā atmiņā, taču projektu nav iespējams mainīt vai saglabājiet pašreizējo projektu šajā stāvoklī. Tomēr pakotnes laikā varat mainīt ielāpu vai paraugu slodze. Tādējādi projektu skatā tiks parādīta ikona "Bez SD", kā aprakstīts iepriekš, un poga Saglabāt 19 nedegs, kamēr karte netiks atkārtoti ievietota. Pakešu skatā tiks parādīta arī ikona "Nav SD", līdz karte tiks ievietota atkārtoti. Ja vēlaties ielādēt iekšējo pakotni, atkārtoti neievietojot microSD karti, ierīce ir jāizslēdz un atkal jāaktivizē, lai ielādētu iekšējo pakotni.

Ja ievietojat citu microSD karti, Circuit Track darbība nav noteikta. Ja nepieciešams ielādēt pakotni no citas microSD kartes, izslēdziet ierīci un atkal ieslēdziet to. Jauno microSD karti var ievietot jebkurā laikā pirms barošanas cikla, tā laikā vai pēc tā, taču barošanas cikls ir jāpabeidz pirms jaunās kartes satura ielādes, lai izvairītos no nenoteiktas darbības.

MicroSD karšu saderība

MicroSD kartēm ir jābūt vismaz 10. klasei un jāizmanto FAT32 formāts. Lai iegūtu vairāk informācijas par īpašas microSD kartes, kas ieteicamas lietošanai ar Circuit Tracks, lūdzu, skatiet Novation palīdzības centru.

Sastāvdaļas

Par komponentiem un navigāciju uz ķēdes trasēm

Novation Components ir Circuit Tracks tiešsaistes pavadonis. Izmantojot komponentus, varat:

- Lejupielādējiet jaunu saturu
- Izveidot un rediģēt sintezatora ielāpus
- Ielādējiet savus paraugus
- Rediģēt MIDI ierakstu veidnes
- Dublējiet savus projektus
- Ievietojiet jaunus iepakojumus
- Atjauniniet uz jaunāko programmaparatūras versiju

Lai sazinātos ar ierīci, komponentiem ir nepieciešama tīmekļa MIDI iespējota pārlūkprogramma. Mēs iesakām izmantot Google Chrome vai Opera. Varat arī lejupielādēt atsevišķu komponentu versiju kad esat reģistrējis savu produktu.

Piekļūstiet komponentiem vietnē https://components.novationmusic.com/.

PIEZĪME:

"Ja rodas problēmas, izmantojot komponentu tīmekļa versiju, mēģiniet instalēt savrupo pieteikumu no Novation klientu portāla. Turklāt, ja izmantojat operētājsistēmu Windows, iesakām instalēt Novation Driver.

Pielikums

Programmaparatūras atjauninājumi

Lai piekļūtu visām funkcijām, iespējams, būs jāatjaunina Circuit Tracks uz jaunāko programmaparatūras versiju. Sastāvdaļas paziņos, vai pievienotā ierīce ir atjaunināta, un, ja tā nav, komponenti var atjaunināt ierīces programmaparatūru uz jaunāko versiju.

Iestatīšanas skats

Iestatīšanas skats ir nodrošināts, lai ļautu veikt "globālos" vienību iestatījumus: tie ietver MIDI kanālu piešķiršanu, MIDI I/O konfigurāciju, pulksteņa avota izvēli, ārējo takts frekvenci, galveno kompresora ieslēgšanu/ieslēgšanu. izslēgšana un spilgtuma regulēšana. To ievada, turot nospiestu Shift un nospiežot Saglabāt, un iziet ar

spiešana 🕨 Spēlējiet 13

Atverot iestatīšanas skatu , tiek parādīts tālāk redzamais displejs.



Spilgtums

Pad 24 (izgaismots balts) kontrolē režģa spilventiņu spilgtumu. Noklusējuma iestatījums ir pilnam spilgtumam, bet, nospiežot Pad 24, tie tiek aptumšoti par aptuveni 50%. Tas var būt noderīgi, ja izmantojat Circuit Tracks, izmantojot tā iekšējo akumulatoru. Iespējams, vēlēsities darboties arī ar samazinātu spilgtumu, ja darbojaties vājā apkārtējā apgaismojumā.

Spilgtuma iestatījums tiek saglabāts, kad Circuit Tracks ir izslēgts.

MIDI kanāli

Rūpnīcas noklusējuma MIDI kanāli ir šādi:

Trase	MIDI kanāls
Sintizators 1	1
Sintē 2	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Bungas 1-4	10

Iestatīšanas skatā varat mainīt MIDI kanālu, ko izmanto katrs celiņš . Katru celiņu - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 un Drum 1 - 4 var iestatīt uz jebkuru no MIDI kanāliem 1-15. 16. kanāls ir rezervēts Projektam. Ņemiet vērā, ka visi četri bungu celiņi izmanto vienu un to pašu MIDI kanālu.

Lai mainītu MIDI kanālu, ko izmantos sintezatori vai bungas, nospiediet Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 vai jebkuru no Drum celiņu spilventiņiem 5, lai izvēlētos vajadzīgo celiņu. Iestatīšanas skata augšējās divas spilventiņu rindas attēlo MIDI kanālus 1-16. Nospiediet taustiņu, lai izvēlētos vajadzīgo MIDI kanālu.

Svarīgi! Vienā MIDI kanālā nevar pārraidīt divus celiņus.

Grafika 103. lappusē ilustrē displeju, kad ir atlasīts Synth 1: neizmantoto MIDI kanālu spilventiņu krāsas atšķiras Synth 2, MIDI celiņiem vai bungām. Spilgti violeta, gaiši zaļa,

zili, rozā un oranži spilventiņi norāda MIDI kanālu, kuram pašlaik ir piešķirts katrs celiņš.

Tāpat kā ar visām iestatīšanas skata izmaiņām, nospiediet Atskaņot , lai saglabātu izmaiņas un izietu no iestatīšanas skata.

MIDI I/O

Circuit Tracks spēj nosūtīt un saņemt MIDI datus gan caur USB portu 6, gan caur MIDI ieeju/izeju/ Caur rozetēm 4

Iestatīšanas skats ļauj jums izlemt, kā vēlaties, lai Circuit Tracks darbotos ar citu MIDI aprīkojumu četrām MIDI datu kategorijām: piezīme, CC (vadības maiņa), programmas maiņa (PGM) un MIDI pulkstenis. Tas nodrošina augstu elastības pakāpi Circuit Tracks integrēšanā ar pārējo jūsu sistēmu.

MIDI Rx (saņemšana) un Tx (sūtīšana) var iespējot neatkarīgi katrai datu kategorijai. Spilventiņi no 25 līdz 32 ir izvietoti kā četri pogu pāri, kā parādīts tabulā:

Paliktņa funkcija		Krāsa	
25	MIDI Note Rx ieslēgšana/izslēgšana	- - - 1 ×	
26	MIDI Note Tx ieslēgšana/izslēgšana	Zajs	
27	MIDI CC Rx ieslēgšana/izslēgšana		
28	MIDI CC Tx ieslēgšana/izslēgšana	apelsīns	
29	MIDI programmas maiņa Rx ieslēgšana/izslēgšana		
30	MIDI programmas maiņa Tx ieslēgšana/izslēgšana	Violets	
31	MIDI Clock Rx ieslēgšana/izslēgšana	Ceiži eile	
32	MIDI Clock Tx ieslēgšana/izslēgšana	Gaisi ziis	

Pēc noklusējuma gan MIDI Rx, gan MIDI Tx ir IESLĒGTI (pogas ir spilgti izgaismotas) visām datu kategorijām.

Pulksteņa iestatījumi

Kad Clock Rx ir IZSLĒGTS, pulkstenis ir iekšējā režīmā un Circuit Tracks BPM nosaka tikai iekšējais tempa pulkstenis. Jebkurš ārējais pulkstenis tiks ignorēts. Kad Clock Rx ir IESLĒGTS, ir ieslēgts Circuit Tracks AUTO režīms un BPM tiks iestatīti ar ārēji lietotu MIDI pulksteni vai nu pie MIDI ieejas , vai USB porti, ja tiek lietots derīgs; ja tas tā nav, Circuit Tracks automātiski pārslēgsies uz to iekšējais pulkstenis.

Ja Clock Tx ir IESLĒGTS, Circuit Tracks ir pulksteņa galvenais un tā pulkstenis neatkarīgi no avota būs pieejams kā MIDI pulkstenis aizmugurējā paneļa USB un MIDI Out savienotājos. Iestatot Clock Tx uz OFF rezultātā netiek pārsūtīti pulksteņa dati.

Skatiet arī "Ārējais pulkstenis" 86. lpp.

Analogā pulksteņa frekvences

Circuit Tracks izvada nepārtrauktu analogo pulksteni no aizmugurējā paneļa Sync Out savienotāja 2 ar amplitūdu 5 vēī pulksteņa frekvence ir saistīta ar tempa pulksteni (iekšējo vai ārējo). Izvades takts frekvence tiek iestatīta ar pirmajām piecām pogām režģa trešajā rindā (Pad Nr. 17-21). Varat izvēlēties ātrumu 1, 2, 4, 8 vai 24 ppqn (impulss uz ceturkšņa noti), nospiežot atbilstošo

pakete. Noklusējuma vērtība ir 2 ppqn. Šajā tabulā ir apkopoti iestatījumi:

Pakete	Analogā pulksteņa frekvence
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Ņemiet vērā, ka Swing (ja iestatīts uz kaut ko citu, nevis 50%), netiek lietots analogā pulksteņa izvadei.

Papildu iestatīšanas skats

Papildu iestatīšanas skatā var iestatīt dažas papildu preferences . To ievada, turot nospiestu taustiņu Shift ieslēdzot ierīci, un iziet, nospiežot atskaņošanas ikonu Ievietot

8 x 4 režģis nav izgaismots papildu iestatīšanas skatā; pielāgojumi tiek veikti, izmantojot dažādus citas pogas.

Vienkāršās palaišanas rīks (lielapjoma atmiņas ierīce)

Vienkāršās palaišanas rīks var tikt atspējots papildu iestatīšanas skatā , ja nevēlaties, lai ķēdes trases tiktu rādītas kā lielapjoma atmiņas ierīce, pievienojot to datoram.

Papildinformāciju par Easy Start Tool skatiet 9. lpp.

MIDI Thru konfigurācija

Papildu iestatīšanas skatā varat noteikt MIDI Thru porta darbību Circuit Tracks aizmugurējā panelī . Iespējas ir, lai ports darbotos kā parasts MIDI Thru ports (tas ir noklusējuma iestatījums) vai dublēts MIDI Out porta izvade. Tas ir noderīgi, ja jums ir divas aparatūras daļas vēlas kontrolēt ar MIDI celiņiem, kuriem pašiem nav MIDI cauruļu portu.

Izmantojiet pogu Duplicate 18 **Ja** iestatītu darbību. Kad Duplicate deg spilgti zaļā krāsā, MIDI Thru ports darbosies kā otrā MIDI izeja. Kad tas iedegas blāvi sarkanā krāsā, tiek aktivizēts aparatūras slēdzis un ports darbojas kā regulārs MIDI Thru.

Galvenais kompresors

Circuit Tracks ietver galveno kompresoru, kas tiek lietots visām audio izvadēm no ierīces. Tas var iespējot vai atspējot, nospiežot FX 12, atrodoties papildu iestatīšanas skatā. Kad kompresors ir iespējots, FX poga iedegas spilgti zaļā krāsā: kad tā ir atspējota, tā iedegas blāvi sarkanā krāsā.

Ja Note deg spilgti zaļā krāsā, tas ir
Saglabāt bloķēšanu

Saglabāšanas bloķēšanas funkcija ļauj īslaicīgi atspējot funkciju Saglabāt. Tas var būt noderīgi, ja jūs savā Circuit Tracks sagatavojiet tiešraides komplektu, un jūs nevēlaties riskēt nejauši pārrakstīt kādu svarīgu projektu. Lai iespējotu saglabāšanas bloķēšanu, ieslēdzot ierīci, **turiet nospiestu taustiņu** Shift un Save. Kamēr ir iespējota Saglabāšanas bloķēšana, **poga** Saglabāt visu laiku nedeg.

Saglabāt Bloķēšanas statuss tiek saglabāts nākamajos barošanas ciklos. Tās atspējošana ir tāda pati kā iespējošana: ieslēdziet ierīci, turot nospiestu Shift un Save.

Pēc noklusējuma Saglabāt bloķēšanu ir atspējota, lai projektus varētu saglabāt un brīvi pārrakstīt.

Projekta ielādes problēmas

Circuit Tracks ielādē pēdējo izmantoto projektu, kad tas tiek ieslēgts. Iespējams, ka, ja projekta saglabāšanas laikā tika pārtraukta barošana, tas var būt kaut kādā veidā bojāts. Tas varētu nozīmēt, ka Circuit Tracks ieslēgšanas brīdī nonāk kādā anomālā stāvoklī.

Lai gan tas ir ļoti maz ticams, esam iekļāvuši metodi Circuit Tracks ieslēgšanai un piespiežot to ielādēt tukšu projektu. Lai to izdarītu, griežoties , <mark>turiet nospiestu taustiņu</mark> Shift un Clear Ieslēgtas trases.

Ja kāds projekts tiek kaut kādā veidā bojāts, vienmēr ir iespējams tos izdzēst, notīrot projektu (skatiet 96. lpp.).

MIDI parametri

Circuit Tracks ir izstrādāts, lai dažādos veidos reaģētu uz ārējiem MIDI datiem. MIDI piezīme ieslēgta/ Piezīme Izslēgts, tiek atpazīti programmas maiņas (PGM) un nepārtrauktās kontrollera (CC) ziņojumi.

Pilna informācija par MIDI iestatījumiem un parametriem ir pieejama atsevišķā dokumentā: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, ko var lejupielādēt no novationmusic.com/downloads.

Bootloader režīms

Maz ticamā gadījumā, ja radīsies problēma ar ķēdes trasēm, var būt nepieciešams iespējot sāknēšanas ielādes režīmu. Tas ir stingri "inženierijas režīms", un visas parastās ierīces funkcijas nedarbojas. Jūs nedrīkstat izmantot sāknēšanas ielādētāja režīmu bez Novation tehniskā atbalsta komandas norādījumiem par to.

Bootloader režīms ļauj pārbaudīt pašlaik instalētās programmaparatūras versiju, kā arī atjaunināt programmaparatūru (un rūpnīcas ielāpus), ja iepriekš aprakstītā programmaparatūras atjaunināšanas procedūra kāda iemesla dēļ nedarbojas pareizi.

Lai ieietu sāknēšanas ielādes režīmā:

- 1. Izslēdziet Circuit Tracks
- 2. Turiet nospiestu svarus 9
- 🔵 , Iepriekš iestatītās 14. un 6. piezīmes pogas
- 3. Atkal ieslēgt strāvas ķēdes sliedes

Circuit Tracks tagad būs sāknēšanas ielādes režīmā, un režģa displejā tiks parādīta zaļa izgaismota spilventiņi (kas var atšķirties no zemāk redzamajiem):

Sintzators 1 Sintë 2	MIDI 1	MIDI 2	Bungas 1	2. bungas	Bungas 3	Bungas 4

Sinth 1 un Synth 2 ir izgaismoti; izvēloties kādu no šiem, tiek parādīts apgaismotu spilventiņu raksts; uz modelis attēlo trīs programmaparatūras elementu versiju numurus binārā formā. Jums var būt nepieciešams lai problēmas gadījumā aprakstītu šos modeļus Novation tehniskā atbalsta komandai.

Sāknēšanas ielādēšanas režīmu visvieglāk var iziet, vienkārši nospiežot atsāknēšanas pogu normālā darbības stāvoklī. Atskaņošanas poga. Circuit Tracks tad būs

